LE MEILLEUR DES JEUX MICRO

GÉNÉRATION 4

GEN4

Et son CD-ROM de démos PC/Mac

N°84 - Janvier 1996 - 38 F

RÉVÉLATION ! LES NOUVEAUX ORDINATEURS

D'IBM, APPLE, AMIGA, BEBOX

Warcraft 2

La référence du jeu en réseau

The 11th Hour

La suite du mythique 7th Guest

Reportage Apogee

4 jeux explosifs après le fameux R.O.T.T.

Shivers

Angoisse et frissons à la mode de Myst

L'ÉNIGME DE MAÎTRE LU

Sur les traces de l'aventurier le plus fou du XXème siècle !

Une publication PRESSIMAGE©
L 9825 - 84 - 38,00 F

© Ocean Software Limited.

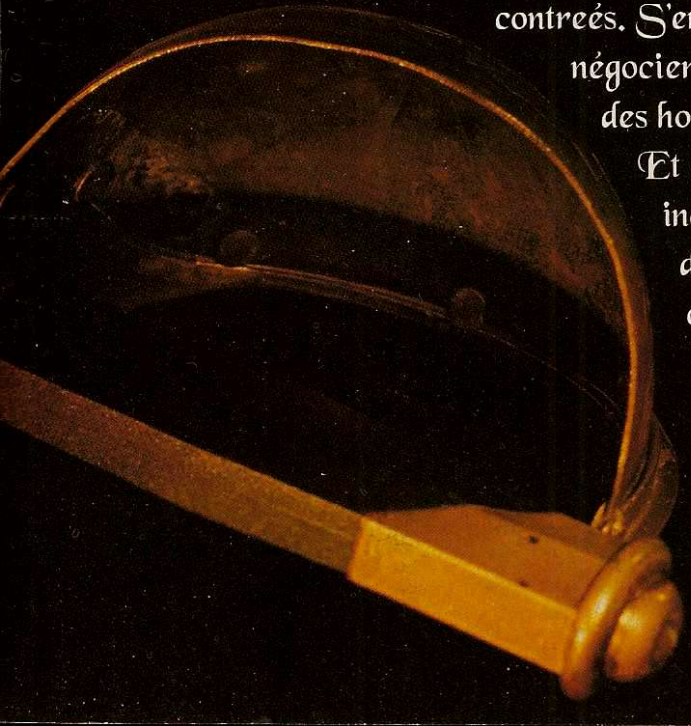
Le drapeau noir flotte sur PC CD ROM.

Sea Legends

Si tu n'as rien dans le crâne, t'es coulé d'avance.

Déjouer les pirates sanguinaires en d'effrayants combats navals et duels á l'épée. Conquérir de nouvelles contreés. S'emparer du trésor pour le négocier contre de la poudre á canon, des hommes d'équipage, des vivres... Et devenir un jour, le maître incontesté du plus beau jeu d'aventure, de stratégie et de conquête.

ocean



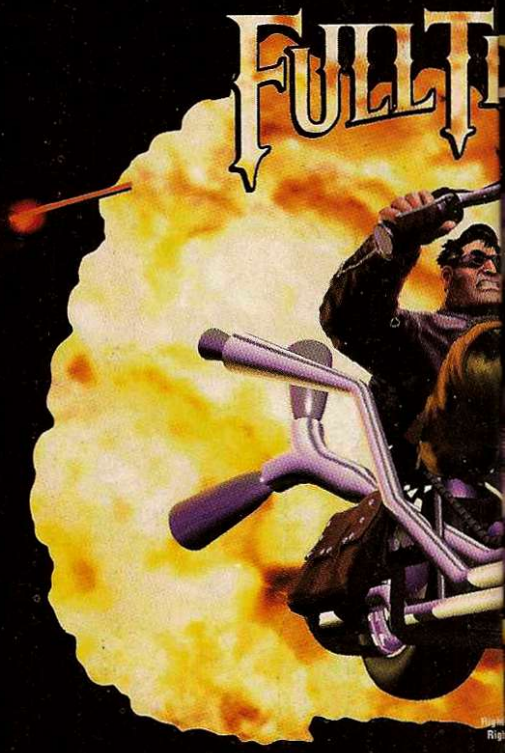
STAR WARS
REBEL ASSAULT II™
THE HIDDEN EMPIRE™

CD ROM PC & CD ROM MAC

LUCASARTS™ : UNE SÉLECT

CD ROM PC & CD ROM MAC VERSION FRANçAISE INTÉGRALE

STAR WARS DARK FORCES



Ubi Soft ENTERTAINMENT

29, rue Armand Carrel - 93108 Montreuil cedex
Retrouvez-nous sur Internet :
http://www.lucasarts.com - http://www.ubisoft.com

3615 UBISOFT 1,29 FF par minute*

sArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. The Dig is a trademark of LucasArts Entertainment Company. TIE Fighter and Defender of the Empire games © 1994, 1995 Lucasfilm Ltd. Enemies of the Empire games © 1995 Lucasfilm Ltd. All r Authorization. X-Wing game © 1992 Lucasfilm Ltd. Star Wars and X-Wing are registered trademarks, and TIE Fighter, Defender of the Empire and Enemies of the Empire are trademarks of Lucasfilm Ltd. Rebel Assault II : The Hidden Empire game © 1995 Lucasfilm Ltd. All r Authorization. Star Wars is a registered trademark, and Rebel Assault and The Hidden Empire are trademarks of Lucasfilm Ltd. Dark Forces game © 1994 Lucasfilm Ltd. and LucasArts Entertainment Company. Full Throttle™ and © 1994 LucasArts Entertainment Company. 1994 Lucasfilm Ltd. and LucasArts Entertainment Company. B-Wing and Imperial Pursuit games © 1993,1994 Lucasfilm Ltd. and LucasArts Entertainment Company. X-Wing, B-Wing, Star War are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. and Dark Forces, Rebel AssaultT and Imperial Pursuit are trademarks of Lucasilm Ltd. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company. iMUSE is a trademark of LucasArts Entertainment Company. iMUSE U.S. Patent No. 5,315,057.

GEN4 SOMMAIRE 84

JANVIER 1996

CD GEN4

Le CD-Rom cuvée 96 s'annonce gouleyant, avec des parfums de jeux de rôle, de simulations et de stratégie. Stonekeep, Apache Longbow ou Ascendancy… à consommer sans aucune modération.

PAGE 10

COURRIER

Entre deux énormes toasts au foie gras, et quelques commentaires du genre « vraiment délicieux ce pâté », le Teignard s'est quand même penché sur vos lettres. Il éructe en…

PAGE 14

NEWS

Le saumon écossais était parfait, le turbot sauce champagne excellent, la gigue de chevreuil délicieuse, le diplomate au chocolat exquis. Pour les autres news, voir en…

PAGE 20

PREVIEWS

On ne peut pas vraiment dire que les previews se bousculent ce mois-ci, mais c'est normal, dès qu'il s'agissait d'arriver au boulot avant 11 heures du matin pour assister à une présentation de produit, tout le monde prétextait une crise de foie (et parfois, c'était vrai).

PAGE 38

REPORTAGE

Incroyable, nous avons trouvé quelqu'un qui a accepté de partir au States pendant les fêtes, alors que le champagne californien, quelque part, c'est franchement de la m….

PAGE 44

TEST

The 11th Hour

Si The Seventh Guest vous a emballé, ce nouvel épisode signé Trilobyte devrait vous laisser sur les rotules. Beaucoup plus gore que le premier volet, 11th Hour vous entraîne dans une maison hantée dont, comme la photo vous permet de le voir, vous aurez toutes les chances de ressortir les pieds devant. Un must !

TEST

Shivers

À la croisée de Myst et de The Seventh Guest, Shivers vous propose la visite nocturne d'un musée hanté. C'est beau, inquiétant, bref, très « émotionnant ».

PREVIEWS

S.T.O.R.M

De merveilleuses scènes cinématiques ! C'est le cri qu'a poussé Didier devant ce jeu d'action à venir. Rien d'étonnant : S.T.O.R.M à remporté le « prix fiction » au festival de l'image sous-marine de Juan-Les-Pins.

LES TESTS

■ 11th Hour	P. 72	■ Rebel Assault 2	P. 116
■ Anvil Of Dawn	P. 132	■ Shivers	P. 88
■ Bermuda Syndrome	P. 96	■ Tekwar	P. 92
■ Conqueror	P. 136	■ The Hive	P. 126
■ Fort Boyard	P. 134	■ This Means War	P. 82
■ L'énigme de Maître Lu	P. 100	■ Torin's Passage	P. 108
■ Mission Critical	P. 112	■ Warcraft 2	P. 62
■ Mortal Coil	P. 130	■ Wing Nuts	P. 124
■ Propinball	P. 128	■ Zone Raiders	P. 120

TEST

Warcraft 2

Incroyable ! La seconde mouture d'un soft déjà passionnant est encore plus exceptionnelle. Graphismes en SVGA, nouvelles unités et surtout la possibilité de jouer jusqu'à huit en réseau ! Un des méga hits de Noël.

REPORTAGE

Micro

Apple, Commodore, Be Box autant de constructeurs dont les laboratoires préparent des machines qui risquent de renvoyer rapidement nos PC à l'âge de pierre.

REPORTAGE

Apogee

Un reportage sur les créateurs de Rise Of The Triad qui n'hésitent pas à nous dévoiler les prochains hits sur lesquels ils apportent les dernières retouches.

TESTS

Olivier a organisé un petit concours pour célébrer le nouvel an : à chaque test rendu, le rédacteur devait ingérer une cuillère de caviar et une bouteille de Vodka cul sec. Vous savez désormais pourquoi cette rubrique est particulièrement étoffée... et fleure bon le délire éthylique.

PAGE 60

ABONNEMENT

Pour ceux que la crise de foie empêche de quitter leur lit, nous ne saurions trop leur conseiller d'aller faire un tour sur cette page.

PAGE 85

SOLUCE

Command & Conquer en link/réseau, c'est sympa, surtout après quelques coupes de Champagne : les NOD jouent du violon en gambadant dans les champs et les GDI hurlent des chansons scouts assis autour d'un feu. Dessoûlé depuis, Fred vous donne ses conseils en...

PAGE 146

Pour sauver la terre,
il faut passer par la boucherie.
SORTIE FEVRIER 96
PC CD-ROM
DUKE NUKEM
3D
EN AVANT PREMIERE
Version DEMO JOUABLE : 3615 USGOLD
APOGEE
FormGen
INCORPORATED
3D REALMS

«Ce jeu donne un sacré coup de vieux au jeu référence. Sidérant et doté d'une réalisation et d'une jouabilité parfaite.»
MPC

«Attention : Il ne s'agit pas d'une pâle copie. DN arrive à temps pour changer le genre.»
JOYSTICK

«Duke Nukem est une révolution qui regorge de nouveautés et d'innovations, il va devenir la nouvelle référence.»
GEN 4

«Duke Nukem, s'avère le meilleur jeu du genre... Un must en préparation.»
PC FUN

ENTREZ DANS UN UNIVERS RADIOACTIF

- Option mode graphique SVGA.
- Modem et possibilité de réseau jusqu'à 8 joueurs.
- Courir, sauter, voler en jetpack, ramper dans les égouts et les conduits d'aération, marcher sur la lune, voyager en métro, voiture, navette spatiale... EPOUSTOUFLANT !
- Narguer vos ennemis avec RemoteRidicule™ (Envoyer des messages digitalisés aux autres joueurs).
- Nager, tirer à la surface de l'eau et dans ses profondeurs.
- Armes futuristes et sur-puissantes, lance-flammes, grenades télé-déclenchables, mines antipersonnel, canons réducteurs, leurres (hologram-box) et grands coups de Rangers.
- Vous pouvez tout détruire sur votre passage, buildings, ordinateurs, caméras de sécurité, ponts, murs, plafonds... EXPLOSIF !
- Editer vos propres niveaux, vos textures, vos ennemis...

Le futur des jeux 3D ne sera plus jamais le même.

Publié par 3D Realms. Commercialisé par FormGen, Inc. Tous droits réservés.
Distribué par CentreGold France - 6 Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy - Tél. : (1) 41 06 96 70
Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD

Noël est fini, mais les fêtes continuent avec un CD-Rom de 600 Mo de démos jouables ! Si la plupart sont en anglais, sachez que les produits sortiront tous en version française intégrale. Alors profitez-en bien pour vous amuser et surtout découvrir vos futurs hits !

CD-moniak

PC & COMPATIBLES

Comme toujours, le menu classique du Go vous est gentillement offert. Comme son nom l'indique, pour accéder aux diverses démos, tapez « Go » à la racine du lecteur CD (D :\ pour la plupart d'entre vous). Assurez-vous aussi que votre disque dur est positionné sur la racine (C :\). Suivez les instructions indiquées à l'écran. Quant aux jeux Windows, ils se lancent directement du gestionnaire de fichiers. Essayez de libérer de la place sur votre disque dur, car de nombreuses démos peuvent être installées ou copiées sur DD, nécessitant alors la taille indiquée. Si vous préférez ne pas utiliser le GO, on vous précise alors en plus le moyen de jouer ou d'installer le jeu. Généralement, pour sortir d'une démo, la touche ESCAPE suffit. Amusez-vous bien et bonne année !

▲ Ascendancy.

▲ Apache Longbow.

DEMOS JOUABLES

■ Alien Odyssey (Philips, Dos, 42 Mo)

Lisez le fichier README.TXT pour savoir comment utiliser la démo (tapez TYPE README.TXT).
La démo est compressée. Copiez le fichier ODYSS.EXE dans un répertoire de votre choix (MD C :\ALIEN, CD ALIEN, XCOPY *.* /S D :\ODYSSEY\) puis placez-vous dans ce répertoire et tapez ODYSS pour la décompacter. Attention, il ne faut pas d'EMS ! Vérifiez que vous avez bien NOEMS à la fin de la ligne de votre config.sys où apparaît le fichier EMM386.EXE. Tapez SOUND pour configurer le son. GAME lance la démo.

■ Apache Longbow (Digital Integration, Dos, 7 Mo)

Choisissez le mode Arcade pour commencer. « + » et « - » servent à donner plus ou moins de puissance. « Ins » et « Del » permettent de manœuvrer le rotor de queue. « TAB » sert à accélérer l'écoulement du temps. Les flèches servent à diriger l'hélico. Les touches de fonction servent à obtenir les différentes vues. « Return » permet de changer d'arme tandis que « ESPACE » sert pour tirer. « CTRL + ESC » permet de sortir de la démo.
Tapez INSTALL pour lancer l'installation qui se fera automatiquement sur votre disque dur C :\APCHDEMO. Allez dans le répertoire approprié (CD C :\APCHDEMO) et tapez APACHE pour démarrer la démo.

■ Arcade America (7Th Level, Windows, 16 Mo)

Les flèches servent à diriger le personnage. La touche X sert à sauter et la touche S permet de tirer au lance-pierres.
Sous Windows, allez vite dans le

Copiez les démos sur votre disque dur

PC (on imagine que votre disque dur est le C et votre lecteur de CD-Rom le D, la démo est dans un répertoire EXEMPLE sur D :\.
Il faut d'abord créer un répertoire sur votre disque : MD C :\EXEMPLE.
Il faut ensuite se placer dans ce répertoire : CD C :\EXEMPLE.
Il faut copier les fichiers : XCOPY *.* /S D :\EXEMPLE.
Ensuite, lancez le fichier indiqué dans le texte correspondant à la démo (souvent un INSTALL).
Pour aller dans un répertoire précis, tapez CD \REPERTOIRE.

gestionnaire de fichier et lancez ARCDEMO. Après la présentation, cliquez sur « Start ».

■ Ascendancy (Virgin, Dos, 17 Mo)

Cette démo vous permettra de commencer à découvrir les joies de cette simulation de développement galactique. ESCAPE permet de revenir au menu précédent. Un conseil : commencez par construire de quoi nourrir votre colonie, puis une industrie, puis un laboratoire…
Cette version est en anglais, mais le jeu est disponible en V.F. Nous avions les démos jouables d'Indy Car 2 et de Zone Raider, mais nous n'avons pas eu l'autorisation de vous les communiquer. Allez faire un petit tour sur Internet, chez Virgin I.E. http://www.vie.com pour les charger sur votre PC.
Mieux vaut copier la démo sur le disque dur. Tapez SETSOUND pour configurer votre carte son. Sinon, allez dans le répertoire D :\ASCENDEM et tapez ASCEND pour lancer la démo.

▲ Shadow Of The Emperor.

▲ Descent.

▲ Hardball 5.

■ Black Knight (SE, Dos, 9 Mo)

Choisissez ou créez un pilote sur le premier menu. Ensuite, choisissez vos missions. Pour savoir comment utiliser le simulateur, suivez les instructions qui apparaissent en haut de l'écran, lors d'une mission.
Il faut absolument copier la démo sur votre disque dur (MD C :\BLACK, XCOPY *.* /S D :\BLACK, CD C\BLACK). Tapez SETUP pour paramétrer le shareware et jouer.

■ Daggerfall (Bethesda, Dos, 29 Mo)

Sur le menu, essayez les différents menus pour découvrir les options du jeu. Vous pouvez même essayer la création de personnages. Surtout, avant d'explorer le donjon, jetez un coup d'œil sur HOT KEYS pour savoir comment agir. Ensuite, tentez votre chance.
Copiez le contenu de D :\DAGDEMO sur votre disque dur (MD C :\DAGGER, CD C :\DAGER, XCOPY *.* /S D :\DAGDEMO). Dans le répertoire ainsi obtenu, tapez SETSOUND pour configurer votre carte son. Ensuite, tapez DAGGER. Attention, il faut au moins 19 Mo de libre sur votre disque dur.

■ F1 Grand Prix Manager (Microprose, Dos, 46 Mo)

Tout se joue à la souris. Cliquez sur les différents éléments des écrans pour accéder aux divers menus.
Dans D :\POLE, tapez INSTALL et suivez la procédure d'installation.

■ Hardball 5 (Time Warner, Dos, 12 Mo)

C'est tout simple, tapez README pour avoir les instructions relatives à la démo.
Mieux vaut tout copier sur le disque dur, histoire de pouvoir configurer le son. Tapez C :\HARDBAL5 puis HB5DEMO pour lancer la démo.

Black Knight. ▲

■ Hi-Octane Extension (E.A., Dos, 4 Mo)

Voici une extension pour Hi-Octane, avec de nouveaux circuits, de nouveaux véhicules et plein de surprises. Dans D :\HIO_REV, tapez INSTALL et choisissez le répertoire dans lequel se trouve le jeu original Hi-Octane. Suivez ensuite les instructions.

■ NHL Hockey 96 (E.A., Dos, 8 Mo)

De un à quatre joueurs peuvent jouer, un au clavier, un à la souris et deux aux joysticks. Sur le menu de présentation, avec les flèches « haut » et « bas », choisissez le joueur et son mode de contrôle avec la touche RETURN. Ensuite, faites « Done » et c'est parti mon kiki.
Suite aux grèves, nous avons du boucler ce CD en catastrophe et une erreur s'est glissée dans la procédure d'installation. Copiez tout sur votre disque dur dans un répertoire de votre choix. Tapez NHLDEMO pour redécompacter la démo dans ce même

▲ Daggerfall.

MERCI LES GRÈVES

Suite aux diverses grèves de fin novembre, un certain nombre de démos n'ont pu nous parvenir à temps, sans même parler des délais et des conditions de fabrication du Master du CD, réduits au strict minimum. Avec un peu de chance, on fera mieux le mois prochain.

répertoire. Au message demandant si vous voulez écraser les fichiers existants, répondez « A » pour « Always ». Pour lancer la vraie démo, tapez ensuite NHL96.

■ Pinball Illusion (21st Century, Dos, 2 Mo)

Les touches SHIFT bougent les deux flippers. ESPACE et ALT servent à secouer un peu la table et RETURN permet de lancer la boule au départ.
Sur le lecteur CD, allez dans le répertoire ILLUSION (CD D :\ILLUSION) et tapez ILLUSION. La détection de votre carte son est automatique.

■ Shadow of the Emperor (Bluebyte, Windows, 8 Mo)

Cliquez sur les diverses icônes en bas pour découvrir leurs fonctions. Sur les deux cartes, cliquez ou double-cliquez sur les éléments pour accéder à de nouvelles options.
Sous Windows, allez dans le gestionnaire de fichier et lancez INSTALL. Choisissez le répertoire de destination et cliquez sur Install. Ensuite, cliquez sur l'icône Shadow of The Empire English pour lancer la démo.

■ ShellShock (US Gold, Dos, 3 Mo)

Les touches « . » et « / » servent à tourner à droite et à gauche. Les touches « A » et « Q » permettent d'avancer et de reculer. La touche « S » permet de changer d'arme.
Dans D :\SHOCK, tapez INSTALL pour installer le produit sur votre disque dur. Suivez les instructions.

▲ Pinball Illusion.

▲ NHL Hockey 96.

▲ Into The Shadows.

■ Sensible World Of Soccer (Time Warner, Dos, 18 Mo)

Appuyez sur ESPACE pour accéder au match. Les touches de direction servent à diriger le joueur le plus proche du ballon. La touche ESPACE permet de tirer. Pour sortir de la démo, une seule solution : RESET !
Dans D :\SWOS, tapez GO_SMALL pour lancer l'installation. Suivez les instructions. Tapez SWOS pour lancer le jeu.

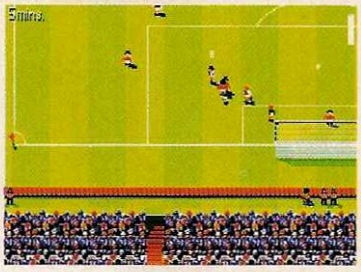
■ Simon The Sorcerer 2 (US Gold, Dos,)

F5 sert à passer les différentes scènes d'introduction. ESCAPE sert à sortir de la démo. Sinon, cliquez sur les diverses icônes pour connaître leur utilité.
Tapez INSTALL pour mettre la démo sur votre disque dur. Dans D :\SORCER2, tapez INSTALL. Ensuite, sur C :\SIMON2, tapez SIMON2.

■ Stonekeep (Interplay, Dos, 30 Mo)

Dans le jeu, les flèches servent à vous déplacer, la souris permettant d'effectuer toutes les actions importantes. Trouvez le livre rapidement pour accéder à l'automapping et à toutes les possibilités d'inventaire. En cliquant avec le bouton droit sur un objet, vous le placez directement dans votre inventaire. Avec le bouton de gauche vous le prenez en main, mais ce bouton sert aussi à pousser une manette ou à desceller une pierre d'un mur.
Sur D :, Tapez INSTALL et suivez la procédure d'installation.

▲ Simon The Sorcerer 2.


▲ Sensible World Of Soccer.

■ Xtreme Pinball (E.A., Dos, 6 Mo)

Les SHIFT droite et gauche servent à utiliser les deux flippers. La touche ESPACE permet de bouger le flipper. La touche du bas sert à lancer la boule.
Sur D :\XPINBALL, tapez SETUP pour installer la démo sur votre disque dur. Ensuite, suivez les instructions et tapez EXTREME pour jouer.

SHAREWARE

Dans le répertoire SHARE (CD D :\SHARE) vous pourrez trouver quelques uns des tous meilleurs shareware de cette fin d'année. Le mieux, est de copier les répertoires de ce dossier sur votre disque dur (XCOPY *.* /S C :\). Ensuite, explorez leur contenu, trouvez les fichiers README pour avoir les instructions et

▲ Stonekeep.

amusez-vous ! Assez souvent, les fichiers sont compactés avec PKZIP ou avec ARJ.

■ Chess Housers
Un jeu d'arcade. Décompactez-le grâce à ARJ.EXE X CHESS.ARJ.

■ Clyde's Revenge
Tapez REVENGE.

■ Delvion
Un shoot sympathique.

■ Godess
Un jeu d'arcade un tantinet sexy.

■ Radix
Le tout nouveau shoot en 3D mappée d'Epic Megagames. Helpme donne accès aux instructions. Radix permet de jouer.

■ Rally
En provenance d'Espagne, une vraie course de Rallye. Utilisez UNZIP-D RALLY pour la décompacter.

■ Rol Crusader
Tapez Start après avoir décompacté les deux fichiers ARJ.

■ Soccer 95
Un foot de plus en fichier ARJ !

DEMOS TOURNANTES PC

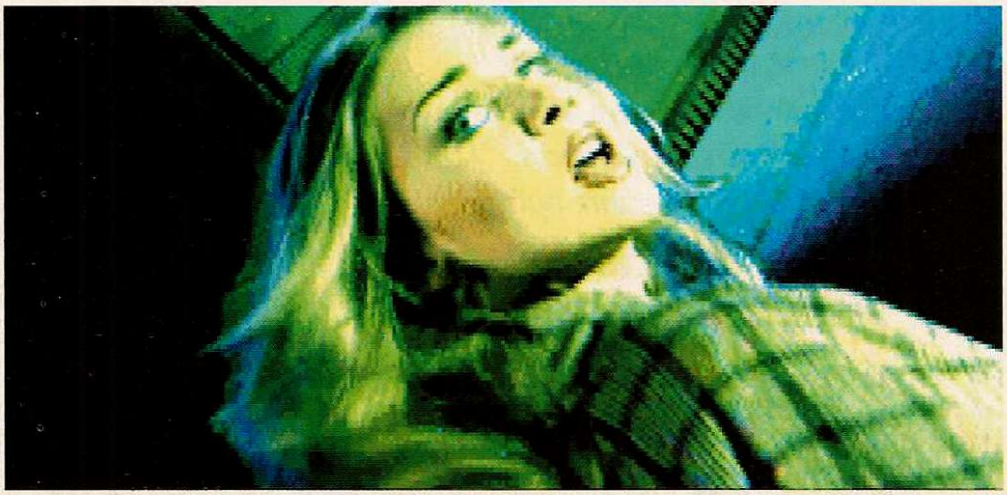
■ Into The shadows (Scavenger, Dos, 5 Mo)
Cette démo tournante est très longue à charger, alors pas de panique, patientez les 2 à 5 minutes nécessaires pour voir quelques extraits du jeu d'action qui a été la révélation du salon américain de l'E3 au mois de mai dernier.
Dans D :\INTO, tapez ITSDEMO et attendez !

■ Ripper (Gametek, Dos, 16 Mo)
Cette petite bande annonce vaut le détour, avec une musique et une ambiance qui laisse augurer d'une aventure plutôt stressante. Ok, c'est du VGA, et alors ?
Sur D :\RIPPER, tapez RIPPER pour visionner le film.

MACINTOSH

Comme toujours sur Macintosh, l'actualité est un peu moins riche, mais cela s'arrange. Fans d'Apple, double-cliquez sur le CD-Rom, pour découvrir les répertoires contenant les démos. Le mieux est de copier les démos sur votre disque dur en « tirant » les répertoires vers votre cible.

▲ F1 Grand Prix manager.


Ripper. ▲

▲ Dungeon Master 2.

▲ Extreme Pinball.

■ Descent (Macplay, PowerPC uniquement)
Cliquez sur l'icône Descent et amusez-vous, à la souris ou au clavier, dans ce jeu d'action déconcertant.

■ Dungeon Master 2 (Macplay)
Cliquez sur le fichier Dungeon Master 2 Demo. Si vous avez Quicktime, vous verrez l'intro en plus. L'interface de jeu est très simple, alors cherchez un peu.

■ Panic in the Park (Time Warner)
Dans le répertoire PANICINT, cliquez sur le fichier. Déplacez-vous grâce à la souris, le curseur changeant de forme lorsque vous pouvez effectuer une opération particulière.

SHAREWARE

Doom, 3D Screamer, Bloodsucker 2.0… et plein d'autres surprises. ■

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom a été contrôlé avec les derniers programmes anti-virus et aucun virus connu n'a été détecté. Les programmes fournis ont été testés sur plusieurs configurations standard. Cependant, aucune garantie ne peut être donnée pour un dysfonctionnement éventuel (surtout sur PC ou sous Windows 95), un quelconque dommage ou une perte de données. GEN4 s'engage à échanger les CD éventuellement défectueux. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur le CD. Tout CD défectueux suivant ce critère peut être retourné en expliquant le dysfonctionnement et en fournissant ses coordonnées complètes à :

GÉNÉRATION 4
Service CD-Rom
5-7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex
Cette offre est valable jusqu'au 15 février 1996.

▲ Panic In The park.

Nous pensions qu'en modifiant le système de notation, vous seriez des milliards à nous abreuver de lettres enthousiastes... ou réprobatrices. Presque rien. Que faut-il faire pour que vous réagissiez ? Qu'on touche à vos acquis sociaux ?

Étoiles contre pourcentages

À vous tous,
Gen4 est super mais pour moi ce dernier numéro n'est pas une totale réussite. En effet, votre nouveau système de notation n'est pas très précis. Pourquoi ne pas garder les pourcentages et mettre les étoiles en supplément ? Même si les news sont encore plus claires, je trouve que vous êtes en train de copier le style de vos concurrents. De plus, les pages de pub se multiplient dangereusement et le reportage sur l'ECTS n'est toujours pas sorti. Merci de m'avoir lu et longue vie à Gen4.
Raynald (sur le Net).
Cher Raynald-sur-le-Net,
pour le nouveau système de notation, nous ne défendrons sûrement pas l'idée selon laquelle il serait plus précis. Passer de 100 niveaux de notation à sept (« bombe » comprise), il y a une infime abîme que ton sens de l'observation aguerri a su déceler. Nous qui avons pourtant l'habitude de noter les jeux, ne nous étions rendu compte de rien, bref, tu nous as ouvert les yeux. De ce point de vue, tu peux légitimement prétendre à notre reconnaissance éternelle et plus... si tu en as d'aussi drôles à nous servir. En ce qui concerne ta proposition de garder les deux systèmes de notation en parallèle, elle aurait pu se justifier dans un premier temps afin d'assurer une transition, mais en fait, nous avons pensé qu'elle contrarierait plutôt le projet affreusement totalitaire que nous nourrissions : que les lecteurs « pensent » (comme nous le faisons désormais) en terme d'étoiles, ou plutôt acceptent l'idée qu'ils pensaient déjà en terme d'étoiles. Car, et c'est pour cela que nous avons adopté ce nouveau système, comment perceviez-vous jusqu'alors les pourcentages qui ornaient les pages de Gen4 de leurs gros chiffres colorés ? Mmmm ? Comment ? Par intervalles. En dessous de 50 % : à oublier ; de 50 % à 70 % : bof ; de 70 % à 80 % : pourquoi pas ; de 80 %... exactement comme le nouveau système ! Dès lors, pourquoi maintenir une notation en pourcentage, avec ses pinaillages ridicules, et ne pas passer à une évaluation plus « naturelle » des softs ? Alors, certes, deux jeux (du même genre) peuvent désormais obtenir plus facilement la même note, d'où peut-être quelques difficultés à les départager. Cela dit, la simple lecture des articles devrait permettre au joueur de voir à quel jeu va sa préférence.
Parlons maintenant des news. Merci de nous apprendre que nous avons des concurrents mais sache que, dans la presse, il n'y pas de concurrents, il n'y a que des confrères qu'on aime et qui nous aiment, bref, nous sommes une grande famille. Or dans une famille, on ne se copie pas, on s'influence mutuellement. Quoi d'étonnant alors à ce que les qualités de l'un se retrouvent ensuite chez l'autre, et vice-versa réciproquement dans les deux sens ? N'est-ce pas un « plus » pour le lecteur ? Je le répète, on s'aime tous d'un amour absolu et désintéressé, et émettre de telles insinuations, c'est pas beau. C'est même franchement ignoble. Si, je ne me retenais pas, je...
Quant aux pages de pub, c'est vrai qu'il y en a beaucoup, mais primo, tu sembles prendre comme référence le numéro de décembre, or tout le monde sait qu'aux alentours de Noël, les éditeurs « promotionnent » comme des fous. Secundo, la Pub fait partiellement vivre un canard, je ne t'apprends rien. Tertio, comme les rédacteurs sont des bavards invétérés, le nombre de pages de reportages, previews, tests... ne risque pas de diminuer, Gen4 ne perd donc pas en matière rédactionnelle, il gagne seulement un peu d'embonpoint.
Dernier point, s'il n'y a pas eu de reportage sur l'ECTS dans Gen4, c'est que celui-ci a fait l'objet d'un hors série, en plus des neuf pages de news qui lui ont été consacré dans le n°81 (tu lis Gen4 ou c'était juste pour être désagréable ?).
Voilà, voilà, c'était peut-être trop long, souvent casse-roupettes, mais j'avais besoin de me confier à quelqu'un. C'est maintenant chose faite. ●

Vous êtes coincé dans un jeu ? N'appelez plus, n'écrivez plus à la rédaction. Tentez plutôt votre chance au 3615 Gen4 ou au numéro de téléphone suivant : 36 69 53 89. Sachez que certains éditeurs possèdent aussi un service « sauvetage », renseignez-vous en dernier recours ou prenez votre mal en patience jusqu'à la publication d'une solution dans Gen4.

Génération 4 : la genèse

Salut à toi, ô Super Teignard !
L'humble Worm que je suis se décide enfin, suivant tes conseils, à prendre sa plume, puis le clavier de son super-PC-vachement-multimédia-et-tout pour t'écrire une superbe lettre venue du fond du cœur. Récent lecteur et abonné au super-mag nommé Génération 4, une question s'impose à moi, et, l'esprit torturé par l'ignoble honte de l'ignorance, je me résous malgré tout à te la poser : pourquoi Gen4 s'appelle-t-il Gen4 ? C'est vrai ça, pour certains concurrents dont je tairai le nom par dignité et par crainte de la censure (Joysbiiip, par exemple, évoque nos chères manettes de jeu, si précieuses à nos yeux), ça paraît évident. Mais pour Gen4... j'aimerais bien une explication.
Puisqu'on en est au chapitre des questions, je m'adresse maintenant à l'ensemble de la rédaction, et allons-y franchement, le ridicule ne tue pas :
• le système du « Top du mois » ne me semble pas très clair. Le top est-il forcément le jeu qui a obtenu la meilleure note ? Sinon, lequel est-ce ? L'encadré « Top Rédac » me paraît, lui aussi, très nébuleux : pourquoi, par exemple, Hexen (84 %) est-il troisième, alors que EF 2000 (90 %) n'est que cinquième ? Et pourquoi le superbe Command & Conquer n'est-il plus au classement ?
• j'ai vu la démo de Fade To Black tourner à peu près correctement en moyenne résolution plein écran sur un 486 DX33. Comment est-ce possible ?
• y a-t-il une grosse différence entre Discworld CD et disquette ? Un Discworld 2 est-il prévu ? Où peut-on se procurer les livres d'où est tiré le jeu ? Sont-ils traduits en français ?
• quand est-ce que LucasArts, mon papa microludique, se décidera-t-il enfin à revenir au jeu d'aventure « total délire » ? Parce que depuis Sam & Max, ils deviennent presque sérieux ;
• pourriez-vous donner les notes de la rubrique « Top en Stock », siouplait ?
Bon, la grosse honte passée, je peux à nouveau m'exprimer correctement, et j'en profite pour féliciter toute la rédaction, car votre magazine, il est bien. Les tests sont drôles, intéressants, d'actualité, le système de notation est très pratique, et les tests comparatifs (même si on en voudrait parfois un peu plus) aident beaucoup à se faire une idée du jeu que l'on préférerait entre deux concurrents. Les previews arrivent à l'heure, les reportages sont très bien (surtout pour les rédacteurs qui se baladent un peu partout) et le mag s'est récemment étoffé de 16 pages (de pub ?). Le CD-Rom s'améliore chaque mois, avec de plus en plus de grosses démos de vrais jeux connus, et de moins en moins de petits sharewares minables dans le genre PC Fun, qui en bourre ses disques. Bref, tout va pour le mieux dans le meilleur des mags.
Sauf que... à mon avis, il serait encore possible de faire mieux (si !), et c'est pour cela que je vous envoie ces quelques suggestions. Tout d'abord, votre papier, il manque de tips. C'est vrai, quoi, un quart de page tous les deux mois avec les soluces, c'est pas beaucoup. Et si j'achète un mag à 35 balles, c'est pas pour dépenser autant sur le serveur Gen4. Alors, un petit effort, vous pourriez bien en mettre au moins une demie

page par mois, en faisant sauter une pub, par exemple.
Beubeu la Flèche, Cybercop.
'lut, mec,
merci d'abord pour ta lettre, qu'elle est bien aussi, et carrément dithyrambique. Un peu trop d'ailleurs, et si vous continuez à louer le travail des rédacteurs, on peut craindre qu'ils ne commencent à souffrir d'un môa hypertrophié, et surtout, demandent des augmentations ! Sache, ô lecteur, que Gen4 existe depuis si longtemps (en micro-informatique, les années paraissent des siècles !) que la signification de son titre s'était elle-même perdue dans la nuit des temps. Un petit rappel historique s'impose donc : Génération 4 fait réfé... (NDLR : ce passage allant dévoiler à la face du monde un secret auquel il n'est nullement préparé, la rédaction a décidé de le censurer purement et simplement ! Nous nous occuperons plus tard de cet incroyable bavard qu'est le Teignard...).
Au fait, Beubeu la Flèche, Cybercop de ton état... j'aimerais bien une explication, moi aussi !
Ce n'est pas gentil de se moquer de nos confrères du fanzine PC Fun ! Depuis qu'il a lu ta lettre, Cracker Belin menace de se suicider en se jetant du haut de son boîtier grande tour ! Et puis, si tu n'aimes pas les sharewares, il faut croire que la majorité de leur lectorat les apprécient. Quant aux tips, je suis bien d'accord avec toi, ils brillent plutôt par leur absence, surtout parce que les rédacteurs ne peuvent pas passer leur temps à jouer et à écrire des aides de jeu en même temps. Les pauvres, il faut les comprendre... D'ailleurs, plutôt que d'attendre que ces gros feignants se mettent un jour à bosser, vous avez aussi ma permission pour nous envoyer vos tips. Vous en avez plein, je le sens, et les scribouillards sus-nommés se feront un plaisir de les inclure dans le mag, s'ils ne sont pas trop longs à recopier !

Maintenant, et parce que je ne suis pas de trop mauvaise humeur, je vais tenter de répondre à ta rafale de questions :
• le « Top Rédac » est en fait le résultat d'un sondage entre les rédacteurs. Et si EF 2000, par exemple ne s'est retrouvé que cinquième, c'est parce qu'à part cet enragé de Fred, les autres rédacteurs se tamponnent royalement le coquillard de tout ce qui approche de près ou de loin un simulateur de vol, les ignares. De toute façon, comme tu l'auras sans doute remarqué, le système de classement a été complètement revu dans la nouvelle formule, espérons-le en plus clair !
• il semblerait effectivement que la production LucasArts penche maintenant plutôt du côté des jeux du genre Indiana Jones que Monkey Island. Nous n'avons pas vraiment d'explication à ce changement de cap, tout au plus pouvons-nous supposer que les jeux offrant un scénario moins délirant étaient jugés plus porteurs auprès du nouveau public de la vague du multimédia. Il ne faut pas désespérer quand même, et je connais peu de fou-furieux comme Thierry capables de recommencer Monkey Island 2 tous les trois mois ;
• la raison la plus probable de ce miracle apparent tient dans les performances de la carte graphique. Une bonne carte vidéo peut augmenter la vitesse d'animation des jeux 3D de façon conséquente. Tu vois ce qu'il te reste à faire, jaloux...
• oui, et la différence tient tout simplement dans les 200 ou 300 Mo de dialogues digitalisés. Difficile de les faire tenir sur un jeu de disquettes ! À notre connaissance, aucune suite n'est prévue, et si tu avais mieux lu le test (j'espère bien que tu lisais déjà Gen4, hein ?), tu saurais que la saga était alors en cours de traduction, et que la plupart des tomes devraient maintenant être disponibles dans toutes les bonnes boucheries ;
• ah pu. Pouf. Envolé. « Top en Stock » a disparu de nos pages, pour être remplacé par un « Top » par catégories, avec les notes et tout, un peu plus informatif.
Voilà, ce fut un véritable plaisir d'exhiber ta honte aux yeux du monde, et surtout n'hésite pas à écrire à nouveau, car si le ridicule ne tue pas, il me fait bien rigoler !
P.S. : Ta question subsidiaire passe dans les « morceaux choisis ». C'était bien essayé quand même... ●

Pathologie ludique

Chers trolls de Gen4,
Vive Britannia, vive l'Avatar (Cf. Ultima).
(VAS KAL MANI IN CORP GUR TYM)
Dernièrement, je suis revenu, de mon dernier voyage à Britannia pour acheter GEN4, et qu'est-ce que je vois ? Que, dans le numéro 80 de septembre, vous avez osé faire paraître un article faux (non !) au sujet de Kingdom O'Magic (toutes mes condoléances pour Éric !).
En effet, vous avez dit que Kingdom O'Magic était le premier jeu anti-linéaire, soit disant infini. Total délire ! Alors que moi, l'Avatar, je me casse la tête à faire la saga des Ultima : six mois pour finir Ultima 7 ! Alors, si vous ne voulez pas que je lance mon sortilège d'Armagedon (sortilège pouvant détruire toutes les créatures existantes dans le monde) ou provoquer une prolifération de licornes avec leur détecteurs de virginité (cf. Ultima 7), vous avez intérêt à publier ma lettre et à rectifier ce que vous avez écrit sur Kingdom O' Magic.
Longue vie à vous et à Lord British, l'Avatar (Ormesson).
Cher Lui,
Cela devait arriver, un de nos lecteurs a grillé un fusible. On vous avait pourtant prévenu, l'usage intensif d'un ordinateur, même à des fins ludiques, risque d'entraîner de graves troubles du comportement, voire une colossale liquéfaction de la coiffe. Cela dit, notre lecteur, outre une grave névrose obsessionnelle (c'est quoi cette histoire de licornes à détecteurs de virginité ?), a quand même judicieusement choisi sa schizophrénie : l'Avatar, c'est quand même pas n'importe qui, on m'a même laissé entendre qu'il était de bonne fréquentation. Reste que notre pseudo Avatar, sans doute mû par un sentiment de toute puissance, s'est laissé tenter par le côté obscur de la force puisqu'il évoque le sort « Armagedon », une véritable ignominie.
Trêve de plaisanterie, pour ré-

TÉLÉGRAMMES

À Figarella.
Oui, on peut jouer en link aux versions shareware de Doom, Heretic, Rott et Hexen (câble Null Modem).

À Ed de Metz.
Nous ne communiquons pas les coordonnées de nos lectrices (on se les garde !).

À Rigodaud.
Dans le style « Doom », Hexen (jeu en solo) et Heretic (en link) surpassent aujourd'hui tous les autres.

À tous.
Nous avons eu Kid Paddle en pension pendant quelques temps, mais son papa, Midam, est venu le récupérer. Tant pis pour nous.

MORCEAUX CHOISIS

☛ Comme les chances que ma lettre soit publiée sont infinitésimales…
Exact. Et à chances infinitésimales, réponse infinitésimale.

☛ Je suis allée à l'espace Sega avec des copains… je l'ai ai tous écrasés à Daytona USA !
Bien fait pour eux, ils n'avaient qu'à prendre les passages cloutés.

☛ Entre un DX2/66, un DX4/100 et un Pentium, je me demande ce que je dois choisir.
Entre une trottinette et une motocyclette, tu choisis quoi ?

☛ Je mène une enquête sur le piratage, pourriez-vous m'indiquer où vous vous êtes procurés le CD Multigames 95 ?
C'est ça, oui, bien sûr… Moi, je fais une thèse sur la fornication à travers les siècles, et j'aimerai assez qu'un maximum de jeunes filles m'envoient leurs coordonnées.

pondre à ta grave accusation, Kingdom O'Magic pourrait tout à fait prétendre au titre de « premier jeu d'aventure infini » (sous réserve, puisque nous n'en sommes qu'au stade de la preview), puisque Ultima est un jeu de rôle ! C'est incroyable, ça fait des années qu'on fait le distinguo entre ces deux genres et il faut encore que des lecteurs comme toi la ramènent pour nous brisoter les sboubs avec des considérations périmées. Alors, je veux bien que tu idolâtres Ultima, mais pas au point de le considérer comme le meilleur, toutes catégories confondues ! Allez, sans rancune… et soigne toi bien. ●

Virtual pigiste

Bonjour à tous, et particulièrement à Olivier Canou ce coup-ci !
Ce n'est pas par hasard que j'ai ouvert la seule lettre qui se trouvait dans la seule boîte à lettres à mon nom, et c'est d'une main vacillante, et d'une autre… enfin, bref, tacatacatac-clavier et bipbipbip-écran pour ne pas refaire tout le tralala de la dernière fois. Ta lettre m'a fait très plaisir (car j'aime que l'on apprécie le style gouleyant de ma pensée et qu'on me le dise) et posé un problème de conscience. C'est ramolli sous la honte comme les nouilles sous la chaleur (parce que nhaleur ne voulant rien dire, il n'y a pas de contrepèterie possible) que je confesse ici que je ne suis pas un lecteur assidu, aussi pour te répondre : non, je n'avais pas remarqué que vous cherchiez des pigistes, et j'en profite pour continuer ma liquéfaction.
Il est vrai que bavant d'envie, comme à la vue d'une quelconque Samantha Fox ayant par mégarde égaré les deux parachutes qui lui servent ordinairement de reposenénés, j'ai essayé d'imaginer l'ambiance de déliquescente quiétude et de joviale sérénité qui doit régner chez vous. C'est séduisant, je le confie. En revanche, aille spique ingliche beute peurapse notte aze ouelle aze itte choude bi tou raite in eu magazine.
Après toutes ses élucubrations, j'avais entamé une prose du même cru et dont la seule perspective vous aurait fait suer comme De Villiers dans ses meilleurs jours, avec pour thème un sujet déjà éprouvé : Dark Légions. Mais, finalement tout bavard que je sois, 5000 caractères, ce n'est pas rien, je m'en suis aperçu après avoir usé tous mes doigts jusqu'à la deuxième phalange.
Pourtant, ça commençait bien (…) mais au bout de 1500 signes ça ma saoulé ! Du temps, j'ai cru en avoir, et au final je cours toujours après. J'ai donc achevé la chose que tu as dans les mains (…) pour que tu ne croies pas que j'avais osé ne pas te répondre. C'est donc tardivement et entre deux semaines de vacances que je parviens à achever cette lettre (commencée le 25 octobre, hem, hmmm, hmmm, no comment, please !). Je te remercie donc d'avoir une faiblesse pour moi, te demande humblement pardon en me prosternant plus bas que terre (c'est-à-dire dans les couloirs du métro) de n'avoir pas été à la hauteur et vous souhaite à tous de bien continuer à vous amuser au quotidien. Salut les zamis et peut-être à tienbôt !
Éric (Vitry sur Seine).
Cher toi,
Si nous passons cette lettre, c'est moins pour y répondre que pour montrer à la face du monde que nos lecteurs sont formidââââbles. Si un jour tu arrives à surmonter ton angoisse/ta flemme du grô zarticle, n'hésite pas à te manifester, on aime bien.
À bientôt, peut-être. ●

Le Père Noël casse les prix

Bien cher Teignard,
Momentanément orphelin de PC (ayant vendu récemment un DX2 66), j'attends Noël avec impatience. Il devrait m'amener, entre autres joujoux (si tout se passe bien), un Pentium. Je profite donc du no man's land qui me sépare de cette date pour aiguiser ma réflexion. Autant vous dire tout de suite que je compte sur votre matière grise. Voici mes quelques points d'interrogation :
• Psygnosis va développer des jeux à la fois sur PC et PlayStation. Si on compare les deux supports, on s'aperçoit que les PC récents offrent des capacités techniques bien supérieures à la 32 bits de Sony. Ne trouvez-vous pas regrettable que les version PC de Wipe Out ou Destruction Derby (par exemple) ne soient pas techniquement supérieures à la version PlayStation ?
• que pensez-vous de l'achat d'un Pentium 120 à 1990 F ?
Faut-il se méfier d'un prix très attractif ou bien sauter sur l'occasion du siècle. À quel niveau peut se trouver l'arnaque, si arnaque il y a ?
• à propos de Windows 95. Quel est l'avantage technique à développer des jeux sur ce futur standard ?
• j'ai joué à votre démo de « The Need For Speed ». Le jeu m'avait paru magnifique (surtout l'intro !) mais la maniabilité, elle, était plutôt genre « camion ». Dans votre test, pourquoi ne pas avoir évoqué cet « énorme » problème ? Remarquez, il est possible que mon vieux DX2/66 y soit pour quelque chose.
• (le dernière et je vous lâche) : sur une carte Miro 64 bits 12 PMD MPEG. Que signifie MPEG ? Est-ce la possibilité de décoder des films CD ?
Comme promis, je vous lâche.
Amicrocalement.
Julien (Pyrénées).
Hello, petit privilégié qui va avoir un gros PC à Noël (et qui aime le faire savoir).
Comme je me suis un peu répandu dans les précédentes réponses, je vais devoir faire court, net, précis, voire brutal :
• les consoles 32 bits possèdent des processeurs dédiés à la gestion des polygones, donc, sauf à avoir une carte 3D Blaster, tu n'obtiendras pas la même rapidité et qualité d'affichage sur PC, quelque soit la performance du processeur ;
• pour le Pentium 120 à 1990 F, ce n'est pas une arnaque mais une faute de frappe ;
• développer des jeux sous Windows 95 répond avant tout à des préoccupations commerciales. Ses avantages techniques ? Les programmes exécutables peuvent se charger en mémoire au-delà des 640K de mémoire conventionnelle (aucun problème de config.sys pour le joueur) et un faux multitâche (mais optimisé) peut accélérer certaines procédures de jeu. Voilà ;
• exact, ton DX2/66 y est pour quelque chose ;
• oui, mais il faut posséder en plus un lecteur CD-Rom compatible « vidéo CD ».
Maintenant, tu peux effectivement nous lâcher.
Tchao Bye ! ●

5 MONDES MERVEILLEUX - UNE QUÊTE FANTASTIQUE

TORIN'S PASSAGE™

DESSIN ANIMÉ INTERACTIF!

Rentrant chez lui un matin, Torin découvre que ses parents ont été enlevés par la terrible Lycentia. Ainsi débute une longue et périlleuse quête, en forme de véritable parcours initiatique. Tout au long de son périple sur Strata, Torin traversera des mondes étranges peuplés de personnages fascinants et de créatures insolites.

Torin's Passage est la définition même du jeu d'aventure destiné à tous les membres de la famille.

Une interface 3D associée aux voix et effets sonores digitalisés, est la garantie tout au long du jeu d'une intéractivité rarement égalée. Des graphismes somptueux, des écrans entièrement dessinés d'une fluidité incomparable, et l'humour de Al Lowe (Leisure Suit Larry) servis par une musique de Michel Legrand, font de Torin's Passage un grand jeu multimédia!

CD-Rom PC
Compatible Win'3.1/Win'95
Version Française Intégrale

SIERRA®

GRATUIT le catalogue des jeux Sierra sur CD-Rom

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Ville ..... C.P. .....

Pays .....

Sierra-Coktel France
25 rue Jeanne Braconnier
92366 Meudon La Forêt
Cedex France.

XM32

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD
LES TOPS PC/CD ROM MICROMANIA

STONEKEEP

CD ROM

NEW

Des cachots et des créatures en 3D combiné avec de vrais acteurs et des effets spéciaux incroyables afin de produire un jeu d'un réalisme sans pareil !

TFX MILITARY

NEW

Un fantastique simulateur de combat utilisant les techniques les plus évoluées de mapping de polygônes et des effets cinématiques !

EF 2000

Une rapidité jamais atteinte dans les combats supersoniques ou subsoniques.

CD ROM

THE 11TH HOUR

NEW

Un nouveau pas franchi dans la réalisation des jeux cinématiques. Une aventure haletante dans la maison Stauf ! Vous découvrirez des graphismes et des animations extraordinaires !

La suite

CD ROM

CRUSADER NO REMORSE

HIT

Incarnez un agent militaire qui doit gagner la confiance des ses ennemis ! Vous êtes propulsé dans un univers de science fiction en 3D bouillonnant d'action et comportant 1 h 30 de video !

ORIGIN

CD ROM

HEROES of Might and Magic

NEW

Un habile mélange de rôle aventure et de stratégie ! Partez à la conquête du royaume et abattez vos 3 adversaires !

CD ROM

PHANTASMAGORIA

NEW

CD ROM

Un gigantesque jeu conçu par la célèbre scénariste Roberta Williams. Ce thriller à suspense a été développé en utilisant les dernières technologies du cinéma et de l'infographie !!

Version française

ALIENS

Un être cruel et malsain se cache sous la surface de la planète provoquant une peur effroyable chez les aliens. Découvrez ce qui se cache derrière ce mystère terrifiant !

CD ROM

HIT

NEW CYBERMAGE

Livrez une lutte acharnée contre les force malégiques de NeGrom, le maître de Darklight ! Un savant mélange d'interactivité au service d'une action bande dessinée futuriste réalisé par Origin !

CD ROM

NEW LE SECRET DU TEMPLIER

Sauvez votre fiancée des griffes de Wolfram, un chevalier corrompu qui a traversé le temps pour vous détruire ! Vous serez transporté en 1329, alors que les templiers sont en voie de disparition ...

CD ROM

NEW RAVEN PROJECT

Un superbe jeu d'aventure action et de simulation de vol dans l'espace réalisé par Cryo. Une action intense, des combats d'une variété extraordinaire !

CD ROM

NEW SU-27 FLANKER

Un simulateur hyper réaliste : toutes les fonctions sont exécutées en temps réel et le modelage d'animaux détaillée étourdissant ! Une expérience unique, terrifiante et exaltante !

CD ROM

HIT ACTUA SOCCER

Une magnifique simulation de football réalisée par Gremlin : Des commentaires en français (devinez par qui ?...) une animation incroyable et des graphismes en français.

CD ROM

HIT SCREAMER

Un superbe jeu de courses de voitures: les programmeurs de Graffiti ont créé là un véritable jeu d'arcade qui privilégie l'action et une fluidité sans pareil!

CD ROM

HIT COMMAND & CONQUER

La nouvelle production de l'équipe Westwood, les créateurs de Dune 2, Lands of Lore,.. Dans ce jeu de simulation basé sur la gestion des ressources, incarnez un chef de mercenaires qui devra tout faire pour s'approprier le contrôle du "Tibérium" !!!

CD ROM

HIT HEXXEN

Une action intense pour un "Doom" au temps médiéval. 9 objets différents à collecter, 8 aventuriers peuvent participer à la même aventure, et la possibilité de regarder vers le haut rendent le jeu extraordinaire

CD ROM

MICROMANIA, L'UNIVERS DU PC CD ROM

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MAGASINS MICROMANIA

NEW
MICROMANIA PARINOR
tre Commercial Parinor - Niveau 1
06 AULNAY-SOUS-BOIS - Tél. 48 65 35 39

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
ssage des Princes
boulevard des Italiens
ris 2 e - Tél. 40 15 93 10
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA EVRY 2
60 77 74 02

MICROMANIA MONTPARNASSE
double sa surface avec le nouvel espace 32 bits et PC CD Rom !!
126, rue de Rennes
75006 Paris - Tél. 45 49 07 07
NEW

MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Tél. 42 56 04 13
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE ETOILE
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA EURALILLE
Tél. 20 55 72 72

3615 MICROMANIA - Tout le catalogue des jeux - (1,27 F. la minute)

GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte
5% de remise* sur des prix canons !

f sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
RTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 2 janvier 96.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

GEN2 Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage ATTENTION ! Consoles 60 F	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

Nom .....
Adresse .....
Code postal ..... Tél. ..... Ville .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration ...../.....
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
EN DECEMBRE OUVERT DE 8H à 19H DU LUNDI AU SAMEDI

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement N° de membre (*facultatif*)

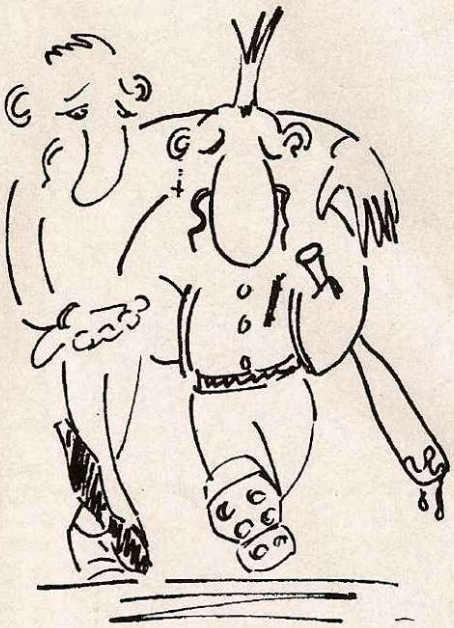
Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Megadrive ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn

NEWS

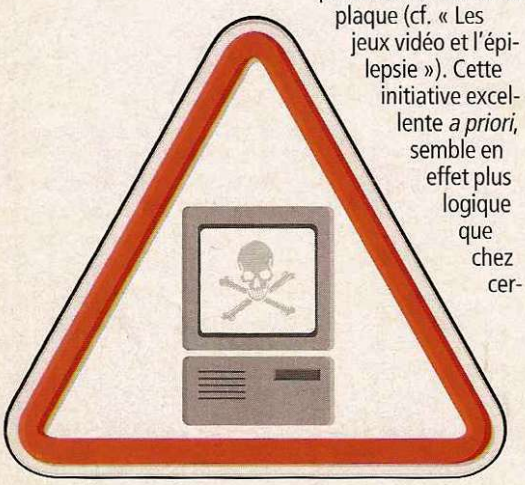
Enfin une **classificatio**

Lors du salon Supergames, le S.E.L.L. a tenu une conférence de presse, dévoilant les premières mesures qui entreront en vigueur dès le début d'année 96. Au programme, outre une étude GFK sur le marché, c'est l'annonce d'un système de classification des logiciels de loisirs qui a retenu toute notre attention. Explications.

DÉSOLÉ MON P'TIT MAIS C'EST UN JEU TROP VIOLENT POUR TON AGE. C'EST POUR TON BIEN. REVIENS QUAND TU AURAS 16 ANS



Six mois après sa première conférence de presse, le S.E.L.L. a profité de la présence des médias pour tenir une conférence de presse et annoncer ses premières mesures. Il faut bien savoir que les « règles » dictées par le S.E.L.L. sont le fait d'une profession et non pas du gouvernement, preuve que les éditeurs de produits de loisirs software veulent instaurer une véritable déontologie et surtout des règles, devançant ainsi une intervention gouvernementale qui pourrait tomber complètement à côté de la plaque (cf. « Les jeux vidéo et l'épilepsie »). Cette initiative excellente *a priori*, semble en effet plus logique que chez certains pays voisins, dans lesquels c'est le gouvernement qui a instauré une véritable législation. Qui connaît mieux les problèmes et les spécificités morales, que l'éditeur d'un jeu lui-même ? Profitant du retard de la législation française en matière de jeux vidéo, le S.E.L.L. travaille donc sur plusieurs points intéressants.



Tout pour la transparence

Les membres du S.E.L.L. ont unanimement approuvé le système de classification par âge et s'engagent auprès des consommateurs à le respecter. Pour chaque produit, l'éditeur doit remplir un formulaire avec toute une batterie de questions, du genre « Le joueur tuera-t-il des créatures vivantes ? », « Entendra-t-il des insultes ou du vocabulaire vulgaire ? »... Au final, selon ce formulaire, le titre obtiendra telle ou telle classification. Pour définir cette dernière, trois facteurs principaux entrent en ligne de compte.

• Les valeurs universelles : diverses questions posent le problème d'atteinte à la dignité humaine (racisme, ségrégation...).

• Le sexe : si le titre comprend des

séquences impliquant des êtres réels ou imaginaires constituant de manière manifeste ou suggérée une représentation d'organes ou de pratiques sexuelles.

• La violence physique ou morale : si le produit comporte des scènes impliquant des êtres humains, animaux ou imaginaires, constituant de manière manifeste ou suggérée une représentation ou une incitation valorisant ou autorisant la violence, morale ou physique.

Les catégories

« Pour Tous », « À Partir de 12 ans », « À partir de 16 ans », « Pour adultes », « Titre avec scènes pornographiques », « Hors classification S.E.L.L. ». Si les cinq premières classifications sont très parlantes,

pour les jeux vidéo !

la dernière permet au S.E.L.L. de regrouper les titres sortant vraiment des normes. Ainsi, certains produits circulant sous le manteau, prônant le racisme, l'esclavage, la mutilation ou d'autres sujets tout aussi critiquables. Ils seront d'office classés dans cette catégorie, le but souhaitable, étant qu'à terme, les produits de ce type ne soient plus référencés nulle part.
Vous allez bien sûr vous demander : et si un éditeur ne coche pas volontairement ou involontairement certaines cases du formulaire, ce qui fait qu'un produit sera classé dans une mauvaise catégorie ? Dans un premier temps, le conseil du S.E.L.L. examinera le titre pour décider si oui ou non, la classification doit être changée. Les risques encourus sont encore un peu flous pour l'instant. Si l'erreur s'avère être volontaire ou si elle se répète, l'exclusion du S.E.L.L. sera la première sanction. Il est difficile de savoir pour l'instant quel sera l'impact d'un produit sans classification. Dans l'absolu, l'idéal pour tous, serait que ce genre de produits ne soient plus pris par les réseaux de distribution.
Dans un premier temps, on ne peut que vous enjoindre à ne choisir que les produits placés sous cette classification, les titres ne portant aucune précision du S.E.L.L. pouvant sinon contenir des scènes inadaptées, voire choquantes, pour telle ou telle personne.
Pour le reste, on va suivre de près l'évolution de cette initiative, pour le moins intéressante.
« La présente classification s'inscrit dans le contexte de la réglementation nationale et européenne. Elle tend à faciliter le respect des grands principes de la Constitution et de la Déclaration des Droits de l'Homme qui sauvegardent les libertés publiques, la dignité humaine et la vie privée, et qui ont en particulier pour effet la protection des mineurs ou s'opposent à la promotion du racisme et de toutes les formes d'exclusion. »

Les jeux vidéo et l'épilepsie

Depuis le fameux délire, un peu trop médiatisé, des jeux vidéo qui « rendaient » épileptique, les éditeurs de soft doivent en effet placarder sur les boîtes un énorme sticker, annonçant tout simplement que ce jeu est dangereux pour la santé !
L'épilepsie est en effet un fléau, mais il faut bien savoir que l'on n'attrape pas l'épilepsie ! On est ou on n'est pas sujet à des crises d'épilepsie. On a plus de chance de déclencher une crise avec certains émissions télévisées, voire avec des clips de Techno où les images se succèdent à un rythme insoutenable. Une soirée en discothèque et même l'impression visuelle laissée par des arbres défilant sur le bord des routes, sont plus dangereuses et on n'a pas pour autant coupé tous les platanes de France et de Navarre.
Depuis, de nombreux autres pays ont fait des recherches, prouvant que cette assertion était complètement fausse. De même, en France, de nombreuses études ont été faites, et aucune n'a été capable de prouver quoi que ce soit, au contraire. Pour vous dire, même le Ministère de la Santé, a refusé de signer le moindre document abondant dans ce sens. Le S.E.L.L. a demandé à plusieurs experts de fournir au gouvernement des rapports précis, pour qu'une décision intelligente soit prise à ce sujet.
Voici donc les dernières nouvelles du front, excellentes, car si tout le monde joue le jeu, on devrait assister à un sérieux assainissement du marché, les grands bénéficiaires de cela ne pouvant qu'être les consommateurs ! ●

Flash

❁ Selon une étude GFK, fournie par le S.E.L.L., le marché aurait progressé en chiffre d'affaire de 54 % entre 1994 et 1995. De son côté, le marché du logiciel de loisirs est en croissance de 5 % en volume et de 11 % en valeur. Or, selon une étude, réalisée sur la même période par l'Institut de conjoncture I + C, la progression en unité de CD-Rom (les titres, et non pas les lecteurs de CD-Rom) vendus, serait de 250 % ? De 700 000 pièces en 94, on serait passé à 1 750 000 en 1995 ❁ Une division nouvellement créée de Hasbro et un des leaders américains de TV interactive (NTN Communications, Inc) ont annoncé leur projet d'un Trivial Pursuit interactif, via télé interactive avec un premier test en février 96 réunissant plusieurs milliers de personnes. ●

Le S.E.L.L.

Le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs, créé en début d'année 1995 regroupe environ 80 % des intervenants sur le marché ludique français. Parmi la trentaine d'adhérents, on retrouve Acclaim, BMG, Coktel Vision, Electronic Arts, Infogrames, Microsoft, Mindscape, Nintendo, Ocean, Sega, Sony, Ubi Soft, Time Warner Europe, Virgin I.E... Son but est de regrouper cette profession pour établir des règles et un syndicat à même de traiter les problèmes rencontrés par cette industrie encore « jeune ». ●

Brèves

Microsoft

Selon Microsoft, 95 % des utilisateurs de Windows 95 se déclarent satisfaits. À vous de nous dire, mais ce chiffre semble un peu exagéré ❁ Pour les fans de Flight Simulator 5, Schiratti Commander est un outil permettant, entre autre, de jouer à cinq sur réseau IPX ❁ Microsoft dément toute rumeur d'une version de maintenance, mais la société de Billou précise tout de même, que de nombreux nouveaux gestionnaires et fonctionnalités sont disponibles sur http ://www.microsoft.com ❁ Microsoft Home annonce Golf 2.0, utilisant une nouvelle technologie réseau (player net) permettant jusqu'à quatre joueurs sur un réseau local. De quoi faire encore baisser le rendement de certains services publics et privés. Et après, on s'étonne qu'il y ait des grèves. ●

Coup de **Blizzard**

Après le coup de tonnerre de Warcraft 2, c'est avec une certaine attention que nous avons pu découvrir les premiers écrans des prochains jeux de Blizzard Software. Pax Imperia 2, devrait être le plus rapide à sortir (premier semestre 96), avec un soft de gestion et développement de galaxie, intégrant stratégie militaire, conception de vaisseaux et surtout jeu à plusieurs ! Un autre produit futuriste annoncé sera Shattered Lands qui plongera le joueur dans un monde post-apocalyptique. C'est cependant Diablo qui nous a le plus particulièrement impressionné. Outre des scènes cinématiques superbes et un thème fantastique qui nous tient à cœur, c'est surtout la représentation en 3D isométrique (un peu comme dans Ultima 8 mais en SVGA) qui nous a subjugué. L'aventurier que vous incarnerez devra plonger dans un voyage dangereux vers les profondeurs de la terre et les enfers, rencontrant créatures mythiques et dangers innommables. ●

Under a Killing Moon 2

Désormais nommé The Pandora Directive, voici que les nouvelles aventures de notre Tex Murphy préféré s'annoncent pour mars 96.
Les déplacements dans le monde de UAKM2, toujours en SVGA, ont encore été améliorés, avec une interaction totale avec le monde qui vous entoure. Le jeu sera beaucoup moins linéaire, et vous allez retrouver toute une pléiade d'acteurs célèbres comme Barry Corbin (*Northern Exposure*, *War Games*), Tanya Roberts (*View to a Kill*, *Beastmaster*), et Kevin McCarthy (*L'invasion des profanateurs de tombes*, *Juste Cause*). ●

Terre promise

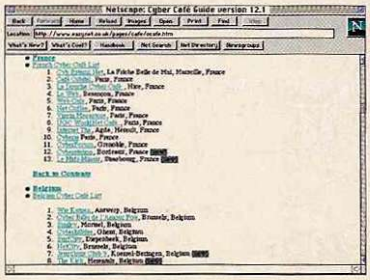
Créé par le groupe Queensryche, ce jeu est annoncé comme une sorte de Myst, intégrant plus de 2000 lieux, plus d'une heure et demie de vidéo et de musique, avec 25 puzzles, le tout dans cinq mondes correspondants aux délires des cinq membres du groupe. Le jeu comprendra en outre les différents morceaux, tirés de l'album Promised Land du groupe. ●

Jeux consoles **sur PC**

Sega continue son offensive sur le marché PC, avec dès le premier semestre 96 des titres comme Ecco le dauphin, Comix Zone, Tomcat Alley (sur Pentium et Windows 95) et Virtua Fighter Remix (avec carte accélératrice Diamond Edge), une version améliorée du célèbre jeu de combat. Certains de ces produits sont déjà disponibles sur le marché américain, mais il faudra encore attendre quelques semaines pour les voir débarquer chez nos revendeurs. Sega annonce en outre son désir de monter de nombreuses opérations promotionnelles (bundles avec des machines ou des kits multimédia).
Enfin, parmi les autres annonces intéressantes, sachez que la course de voiture Ridge Racer est déjà en cours d'adaptation depuis plusieurs mois sur PC par Psygnosis/Sony, pour une sortie prévue début 96. ●

L'Europe envahie !

Selon un article du New York Times, l'Europe serait leader en matière de Cybercafé, avec 93 sites à l'heure actuelle et surtout de nombreux autres projets à venir. Ces bars, dans lesquels les clients peuvent se connecter sur Internet via des ordinateurs est un véritable phénomène de société qui profite complètement de la mentalité européenne, toujours très attirée par les pubs, bars et autres lieux de divertissement social. Discuter avec un étudiant américain ou jouer sur Internet, en sirotant un petit verre ? Le pied, non ? Pour plus d'informations, allez sur ***http ://www.easynet.co.uk/pages/cafe/ccafe.htm.*** ●



Voici la liste des Cybercafés français, avec à chaque fois un lien pour obtenir plus de détails.

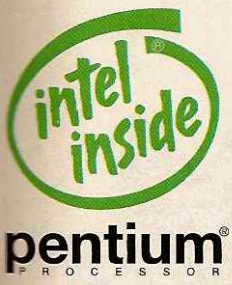
Qui vous a dit qu'un PC puissant n'était pas fait pour jouer ?

Sûrement un ami jaloux de votre prochain pentium® TARGA P133 !

Aujourd'hui, la gamme TARGA Séries II offre tous les atouts pour tirer pleinement parti du dernier cri en matière de jeux vidéo.

Et puis, si vous en avez assez de vous divertir, rien ne vous empêche de travailler un peu !

Tous les PC TARGA sont équipés d'un disque dur SEAGATE, un des premiers fabricants mondiaux, qui garantit fiabilité et rapidité d'accès à vos données.



Parce que vos logiciels ont besoin de puissance et que vous aimez vous exprimer librement et sans limites, nos micro-ordinateurs Targa Series II, équipés du processeur Pentium® chip 133 MHz, vous offrent disponibilité et rapidité.

Contactez votre Revendeur TARGA le plus proche !

06560 PARTNERS	Tél : 16 93 65 27 08	59220 SOGI	Tél : 16 22 24 93 93
13100 MICRO INFORMATIQUE CONSEIL	Tél : 16 42 96 46 00	75011 SURCOUF	Tél : (1) 43 71 99 33
14780 DATA 2000	Tél : 16 31 71 17 17	77140 CAFOREL	Tél : (1) 64 28 86 41
16000 ATIS	Tél : 16 45 20 58 00	78100 QUALITUDE	Tél : (1) 39 21 90 00
25220 ATHALE	Tél : 16 81 88 67 67	78610 CLEMENT	Tél : (1) 30 46 37 00
29000 KEMPER INFORMATIQUE	Tél : 16 98 53 31 48	80100 CUT	Tél : 16 27 31 45 45
36400 F.D.S.	Tél : 16 54 06 04 87	84000 SOFTAGE	Tél : 16 90 86 24 45
54000 ADW	Tél : 16 83 98 84 49	94300 DIRECT PRICE	Tél : (1) 43 65 02 02

Tous les logos et marques cités sont déposés par leur propriétaire respectif. - Photo non contractuelle.

Tempête **sur PC**

Après bien des difficultés au cours des dernières années, Atari prépare un retour en force, sur un marché complètement nouveau : le CD-Rom PC. Dans un premier temps, ce sera avec Tempest 2000, testé à tort dans nos pages le mois dernier. Il ne s'agissait *a priori* que d'une bêta version, alors attendez le vrai test le mois prochain avant de juger le produit. Il s'agit néanmoins d'un geste courageux de la part de l'éditeur américain, avec un produit en marge du marché actuel. Avec son look austère, son principe de jeu datant des années 80 et son ambiance très New Age, on se demande bien quel public est visé ?
Au cours de l'année, nous aurons droit à deux nouveaux produits sur CD-Rom PC. Highlander, tiré de la série télévisée américaine. Vous incarnerez Quentin Macleod, un immortel en lutte contre le terrible Korgan. Graphismes superbes et énigmes seront au rendez-vous. Attack of the Mutant Penguins, mettra le joueur dans une délicate situation. Il devra se débarrasser d'Aliens, déguisés en pingouins, sans pour autant se mettre à dos la fondation Bardot en massacrant les vrais habitants de l'Antarctique ! ●

Brèves

❁ Sony et Intel ont annoncé leur partenariat pour sortir dès 1996 des PC Sony doté de processeurs, Intel bien sûr ❁ On ne parle pas assez souvent des fanzines, mais Virus, malgré son nom inquiétant, offre une excellente qualité (couverture couleur) et des articles intéressants sur les jeux pour PC. Pour 20 F, jetez-y un coup d'œil (Virus, 29 rue du Général Leclerc, 95210, St Gratien) ❁ Attendez-vous à voir des opérations de Bundle très prochainement ❁ Beavis & Butthead, le jeu d'aventure de Viacom Newmedia, basé sur les

deux personnages du dessin animé américain, ne devrait pas être distribué officiellement en France ❁ Microids ouvre sa filiale américaine début 96, sous la direction de Florence De Martino, ex-Time Warner France. ●

Le chaînon **manquant**

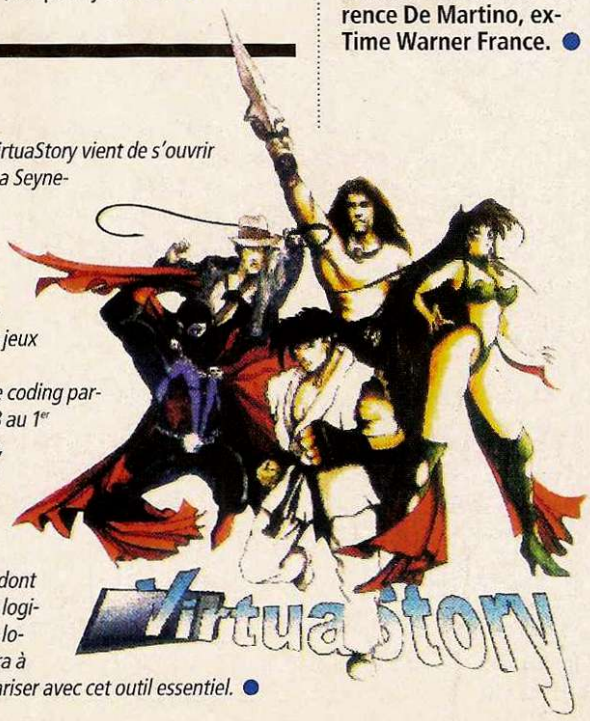
Viacom Newmedia, distribué en France par CIC Video, sortira début 96 un jeu d'aventure, Congo, basé sur le roman de M. Crichton (*Jurassic Park*, *Soleil Levant*, *Le Syndrome Andromède*, *Les Rescapés du Futur* etc.), qui a déjà donné lieu à un film il y a quelques mois. Vous y dirigerez, comme dans l'œuvre originale, une équipe chargée de découvrir ce qui est arrivé à une expédition envoyée en pleine jungle congolaise. La réalisation semble somptueuse, avec une ambiance sonore qui réveillera le tarzan qui dort en chacun de nous. Mélangeant haute technologie et aventure comme dans les bons vieux films des années 50, nous attendons avec impatience une version jouable pour vous donner plus d'informations. ●

1000 fois plus rapide qu'Internet ?

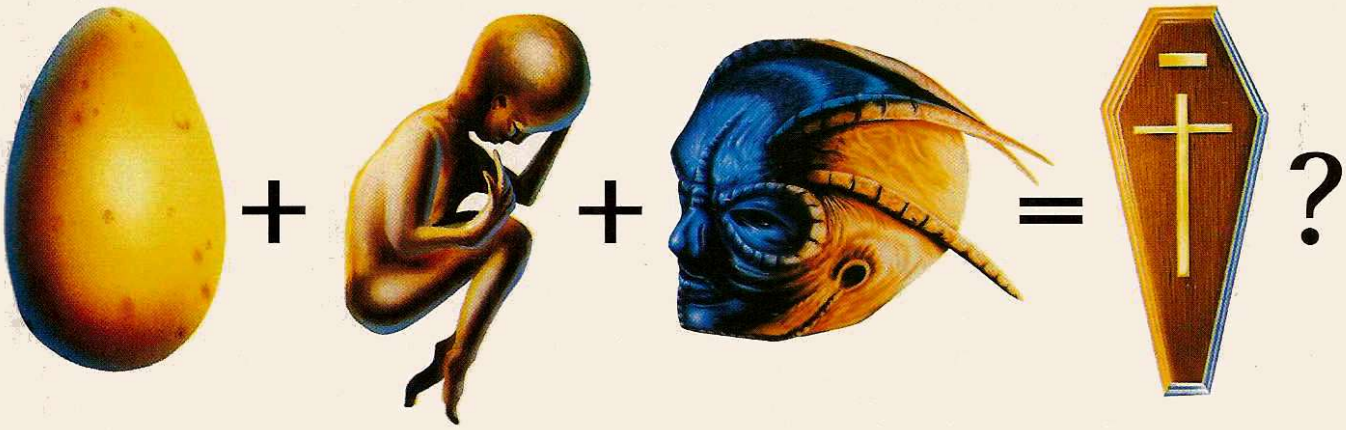
Ubi Soft et Intel ont annoncé leur partenariat pour que le premier développe des jeux multijoueur pour réseaux câblés, utilisant la technologie du second, dite modem-cable. Utilisant le protocole TCP/IP, diffusé par Multicable, ce réseau permet un débit largement supérieur à celui par modem (1000 fois plus rapide selon le communiqué). Sachant que le problème actuel d'Internet et des liaisons modems viennent de la lenteur et de la saturation des réseaux « classiques », on peut y croire ! ●

RENCONTRES

■ *Depuis le 11 décembre, VirtuaStory vient de s'ouvrir au 9 rue Aimable Lagane à La Seyne-Sur-Mer (83). Sur 300 m2, vous trouverez tout ce qui concerne les loisirs (mangas, BD, « trading cards »…) mais aussi et surtout tout ce qui concerne les jeux vidéo (vente, location…).*
■ *Sea, Soft & Sun 96 est une coding party, qui se déroulera du 30/08 au 1er septembre 1996, à St Estève, près de Perpignan* ■ *Depuis le 19 décembre, la Techno Cité (Cité des Sciences, Porte de la Villette) a ouvert cinq nouveaux espaces dont un, dédié à la conception de logiciels. Cette découverte de la logique informatique permettra à tous les curieux de se familiariser avec cet outil essentiel.* ●



MILLENNIA
ALTERED DESTINIES



LA CLÉ DE LA VIE?

"Millennia: Altered Destinies est peut-être la création la plus passionnante de 1995."

Steve Honeywell
Computer Game Review

"Voilà enfin un "Jeu Divin" original ... Millennia sera certainement l'un des jeux d'aventures galactiques les plus élaborés, les plus ambitieux et les plus sophistiqués du marché."

Bill Trotter
PC Gamer (US)

"Ce jeu a tout ce qu'il faut! Voyage dans le temps, combats spatiaux, diplomatie, commerce ... tout! Pas de doute, celui-là je le veux!"

Peter Smith
Strategy Plus

Gametek France, 5 rue Jean Rostand, B.P. 380, 69746 Genas Cedex, France.

Virtua Studios cherche

Devant la demande croissante de développement, la société française Virtua Studio cherche des collaborateurs dans le domaine des jeux vidéo. Vous êtes programmeur (ayant de préférence déjà de l'expérience), chef de projet, concepteur ? Envoyez votre CV, une lettre de motivation et surtout un exemple de ce que vous avez fait à : Virtua Studio, Service Ressources Humaines, 9 allée des Barbanniers, 92635 Gennevilliers Cedex.

3D sans casque

Selon Infinity Multimedia Inc., des jeux d'arcade en vraie 3D, sans nécessiter de lunettes spéciales seront disponibles dans la seconde moitié de l'année. L'accord passé avec Thomson Multimedia permettra à plusieurs joueurs de voir un objet sous tous les angles, grâce à un système qui n'est pas sans rappeler les hologrammes. Ces moniteurs très spéciaux sont annoncés dans un premier temps à des prix approchant les 3 000 dollars US !

Brèves

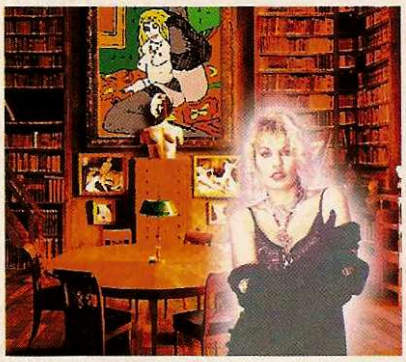
L'École Supérieure de Commerce de Brest a son site sur Internet : http ://www.esc-brest.fr Samsung et Siemens ont annoncé leur partenariat pour développer des cartes à puces intelligentes et reprogrammables.

La nuit la plus **Cyber**

Vendredi 26 janvier 1996, de 20h30 à 3h30 du matin, se déroulera la Nuit Cyber sur Canal +. Cet événement, pour tous les passionnés d'informatique et de nouvelles technologies permettra de découvrir des dizaines de reportages, de films en images de synthèse et un film (Tron). Un rendez-vous à ne pas manquer !

Noël **coquin**

S'il sort avec un peu de retard, CASTL'X tient toutes ses promesses. Ce jeu d'aventure aux graphismes très réussis (résolution de 320x400) bénéficie d'une interface simple et fonctionnelle via six icônes de commandes. L'une d'elles permet d'ailleurs d'utiliser un objet sur une partie du décor ou sur un autre objet. C'est en cela qu'il se démarque d'autres productions de charme dans laquelle l'interactivité est somme toute très limitée. Cette fois, c'est la sublime Maëva qui a participé au casting du jeu. Suite à une vie dissolue - nous vous passerons les détails… -, elle a été bannie dans un univers parallèle et condamnée à hanter son manoir CASTL'X. Le joueur a pour mission de trouver l'incantation pouvant la ramener auprès de lui. Il faut dire qu'elle apparaît de temps à autre pour guider le joueur et l'informer de sa progression. Et comme la pudeur est inconnue des fantômes, ces rencontres sont plutôt émoustillantes et encouragent à persévérer.
La trame scénaristique n'est pas linéaire et le joueur peut résoudre les différentes énigmes à son rythme.
Le jeu est de difficulté moyenne avec quand même des endroits qui devraient donner du fil à retordre aux plus blasés. Le jeu n'a rien à envier aux productions classiques - il tient sur deux disquettes compressées - et rappelons qu'il est proposé à moins de 70 F en kiosque. Et puis il y a Maëva… Enfin, signalons que les versions Mac et Amiga suivront de peu la version PC mais ne seront disponibles que par correspondance.
(CASTL'X est édité par Médiagogo. Disquettes HD pour PC avec écran VGA et disque dur obligatoires)



Couleurs pas si mortelles

Dans le rush du bouclage dernier, le jeu Mortelles Couleurs (ou Color Trilogy) nous avait posé un certain nombre de problèmes, un indice important ayant été omis. En effet, dans l'aventure, les trois soleils influencent sur le comportement des individus, plus ou moins loquaces selon que le soleil est vert, rouge ou bleu ! De même, certains mécanismes ne se déclenchent qu'à une

heure, euh, une couleur donnée. Voilà qui devrait aider tout le monde. D'autre part, le problème rencontré sur les musiques (qui sautaient) semble être un cas isolé. Pour le reste, il s'agit bel et bien du premier volet d'un jeu d'aventure sous Windows en 65 000 couleurs, essentiellement architecturée autour de scènes en images de synthèse précalculées et de nombreux dialogues. Assez difficile d'approche, le produit possède une ambiance de jeu très particulière, qui ravira les joueurs qui en ont marre des jeux gentillets et faciles à la Lucas ou à la Sierra !

Un Maléfice.

Un Roi Fou.

Un Tueur en Liberté.

Un Mystère Vieux de Plusieurs Siècles.

Gabriel Knight doit trouver ce Tueur...

Avant que lui même ne le trouve.

CD-Rom PC
Compatible Win'3.1/Win'95
Version française intégrale

UN NOUVEAU MYSTÈRE GABRIEL KNIGHT

THE BEAST WITHIN™

ane Jensen, auteur du précédent mystère Gabriel Knight® "Sins of The Fathers" vous présente aujourd'hui une ouvelle aventure pleine de suspense. Gabriel Knight part pour Munich afin d'enquêter sur une série de meurtres ttribués à des loups-garous ! Traversant les siècles sur fond de plus de 1000 décors hyper réalistes photographiés n Allemagne, cette histoire surnaturelle est servie par 2 énigmes distinctes et une musique exceptionnelle. Réparti n 6 chapitres sur plusieurs CD, ce conte moderne s'achèvera par un épilogue aussi terrifiant qu'inattendu !

SIERRA®

GRATUIT le catalogue des jeux Sierra sur CD-Rom

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

..... C.P. .....

Ville .....

Pays .....

Sierra-Coktel France
25 rue Jeanne Braconnier
92366 Meudon La Forêt
Cedex France.

XM52

Brèves

❁ Ocean proposera dès la fin d'année, une extension pour Worms, permettant alors de jouer en réseau. Vous devriez la trouver sur notre prochain CD-Rom pour une extermination en masse ! ❁ De son côté, Bullfrog propose une extension (présente gratuitement sur le CD-Rom de ce mois-ci) pour Hi-Octane. De nouvelles voitures, de nouveaux circuits et encore plus de fun, avec une option deux joueurs avec écran séparé en deux ❁ Mechnet sera disponible début 96, permet-

tant de jouer en réseau à Mechwarrior 2. En plus, un pack sera lui aussi disponible prochainement, avec de nouvelles missions, de nouveaux robots... ●

Carte de fidélité

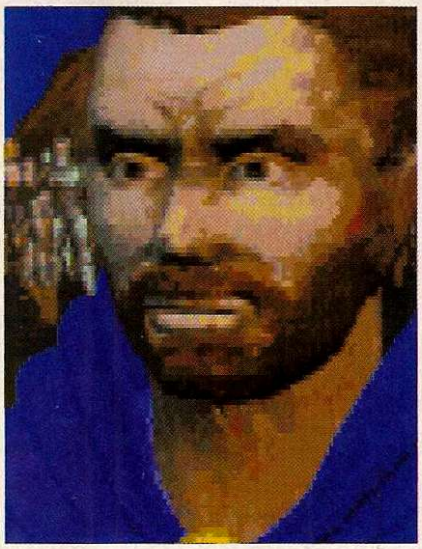
Sierra lance en effet la carte de fidélité qui pour l'achat de trois SierraOriginals, permet d'obtenir un tapis souris et un abonnement d'un an au magazine Multimédia News. Offre valable du 25 janvier au 25 mars 1996. ●

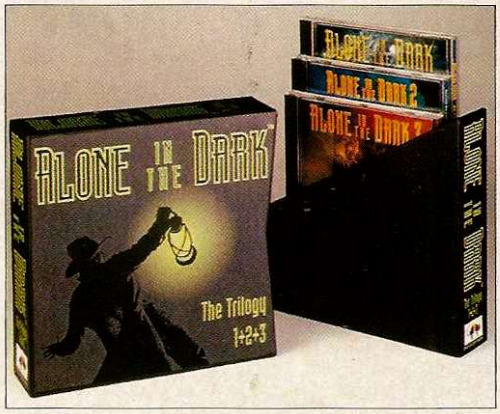
Putty **Squad**

Alors qu'on les croyait disparu de la scène, System 3 revient, via Acclaim, avec Putty Squad sur CD-Rom PC. Ce jeu d'arcade met en avant une espèce de limace qui possède des dons exceptionnels. Pouvant donner des coups de points, se liquéfier pour absorber certains objets, sauter, se détendre pour accéder à certains endroits... C'est un véritable jeu de plates-formes, original et très bien réalisé, qui devrait sortir début 96 ! ●

Devenez une **Warcraftstar**

Dès le prochain numéro, nous allons en effet utiliser le CD de démos de Gen4 pour vous donner l'occasion de participer un peu plus aux divertissements des autres joueurs. Pour commencer, nous invitons toute personne ayant créée son propre scénario grâce à l'éditeur de Warcraft2, à nous l'envoyer pour publication, avec un petit texte expliquant la situation. Les meilleurs seront en outre remerciés avec un petit cadeau (de préférence un jeu). D'autre part, nous allons généraliser ce principe pour offrir aux lecteurs un maximum de scénarios (Doom, Descent...), sans parler de « patches » permettant de corriger certains bugs ! Envoyez toutes vos créations chez :
Génération 4/Scénarios,
5-7 Rue Raspail, 93108 Montreuil. ●



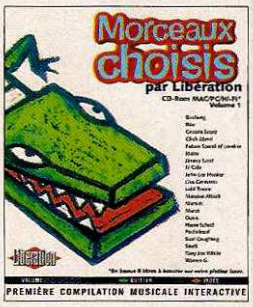


Série limitée **Tatou 95/96**

Infogrames propose, en offre limitée à 5 000 exemplaires, un coffret regroupant la trilogie des jeux Alone in The Dark ! Trois aventures exceptionnelles, en 3D face pleine, pour des heures d'amusement et surtout pour un peu moins de 400 F. ●

Chanteurs multimédia

Morceaux Choisis est un CD-Rom réalisé par les critiques musicaux du quotidien Libération qui ont fait une sélection de leurs chanteurs préférés du moment.
De Bashung, à J.-J. Cale, en passant par Jean-Louis Murat et Blur. En tout, huit artistes, avec à chaque fois un morceau de leurs albums, que vous pourrez d'ailleurs écouter sur votre platine laser. Vous trouverez aussi des articles, des biographies et plein de surprises, le tout dans un environnement très graphique ! ●



On a retrouvé le père Noël

Il se terre dans une boutique de jeux vidéo, 5, rue Saint-Antoine, à Loches (près de Tour), ouvert du mardi au samedi, de 10h à 12h30 et de14h00 à 19h00. Vêtu le plus souvent d'un jean et d'une chemise, son sourire enjôleur cache en plus un esprit guilleret. Pour le repérer, c'est facile, il a toujours le nez rouge ! Fouillez bien sa boutique, vous pourrez y trouver votre bonheur en matière de jeux vidéo, quel que soit votre machine, sa hotte s'étant renversé. C'est une véritable caverne d'Ali Baba ! ●

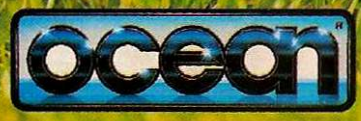
FOOTBALL Ltd

Première simulation économique de foot sur PC CD ROM.

UN SEUL BUT : JONGLER AVEC LES MILLIONS.

Avec Football Ltd, deviens président du club de ton choix. Manage ton équipe, achète de nouveaux joueurs, négocie avec les sponsors, gère tes recettes... Et tâche d'être suffisamment malin pour ne pas te retrouver au tapis.

Ce jeu contient toutes les équipes du championnat de France.



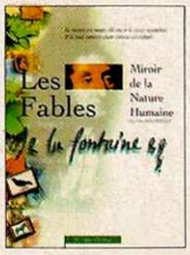
ware 2000

Les bonnes affaires de Noël

Plus qu'à n'importe quelle période, les compilations et les jeux « budget » bourgeonnent sur les étagères de vos revendeurs préférés. Pour des sommes raisonnables, vous pourrez enfin trouver votre bonheur. Voici donc une présentation d'à peu près tout ce que vous pourrez trouver, aussi bien en jeux relativement anciens à prix réduits, que des compilations ou des extensions pour continuer à vous éclater avec vos jeux préférés sur PC (et dans une moindre mesure sur Mac) !

LES COMPILATIONS

■ Arcade Classics (Virgin I.E) : une dizaine d'anciens jeux, sortis sur ordinateurs 8 bits (Joust…) et réadaptés.
■ **Award Winners (Empire, env. 330 F) : Lemmings, Civilization et Elite 2.**
■ **Collection Aventure (Delphine) : cinq jeux d'aventure pour le prix d'un ! Retrouvez Les Voyageurs du Temps, Croisière pour un cadavre, Flashback, Operation Stealth et Another World pour moins de 300 F.**
■ **Combat Classics (Empire, env. 300 F) : Campaign, Gunship 2000, History Line.**
■ **Power, Corruption & Lies (Virgin I.E, 269 F) : Beneath a Steel Skies, Dune 2, F14, UFO. De l'aventure, de la stratégie et de la simulation pour un pack complet.**
■ Sim Classics 1 (Virgin I.E, 349 F) : Sim City, Sim Life, Sim Ant : gestion d'une ville, d'un écosystème, d'une fourmillière…
■ SimClassics 2 (Virgin I.E, 349 F) : SimFarm, SimEarth et A-Train : gestion et développement d'une ferme, d'une planète et d'une compagnie ferroviaire.
■ Soccer Star 96 (Empire, env. 300 F) : quatre jeux de foot et non des moindres : Kick Off3, FIFA Soccer, Premier Manager 3 et On The Ball.
■ Telstar Double Value 1 & 2 (Telstar, env. 300 F) : deux compilations regroupant respectivement Bloodnet (Microprose) et Megarace (Mindscape) ou UFO (Microprose) et Syndicate (E.A.).
■ Temptation (Virgin, 269 F) : The 7th Guest, Hands Of Fate, Lands of Lore, Indy Car Racing & Track Pack. De l'aventure et de la simulation d'Indycar.
■ Ten Pack (Virgin, 359 F). Dix CD pour dix jeux, avec Dune, Goal, Jack Nicklaus Golf…
■ The Essential Selection Sports (Electronic Arts/Microprose, env. 330 F) : Fifa Soccer (football), F1 Grand Prix (simulation de F1), PGA Tour 486 (jeu de golf).
■ The Essential Selection Business (Electronic Arts/Microprose, env. 330 F) : Transport Tycoon (gestion empire ferroviaire), Theme Park (Gestion d'un parc d'attraction).
■ The Essential Selection Simulation (Electronic Arts/Microprose, env. 330 F) : 1942 Pacific Air War, Fleet Defender et Wings Of Glory.



Mieux vaut croire en Warner Interactive qu'au père Noël

Du 1er décembre au 28 février, Warner Interactive offre un CD audio (compilations Dance, Hit Parade ou musique classique) de son choix pour l'achat de deux produits CD-Rom de sa gamme !
Dans toutes les Fnac, pour l'achat d'un CD-Rom « Les fables de La Fontaine » (Warner Interactive), coûtant logiquement environ 350 F, les acheteurs pourront obtenir pour 20 F de plus un CD Audio de musique classique !

REVENDEZ/ACHETEZ

0 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

NOUVEAU ! DE 8H À 20H DU SAMEDI

NOUVEAU ! OUVERT DE 8H À 20H LUNDI AU SAMEDI

CONSOLES	PARIS / CD-ROM	PARIS 16 ème	AMIENS	ANTONY	COMPIEGNE	POITIERS (86)	ST DENIS (93)	TOULOUSE	VERSAILLES	VENTE PAR CORRESPONDANCE
Saint Bernard PARIS 290 290	17 rue des Écoles 75005 PARIS (1) 46 33 68 68	137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS (1) 44 05 00 55	19 RUE DES JACOBINS galerie des Jacobins 80000 AMIENS 22 97 88 88	25 av de la Division Leclerc N20 - 92160 ANTONY (1) 46 665 666	37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE 44 20 52 52	12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS 49 50 58 58	Centre commercial St Denis Basilique 6 passage des Arbalétriers 93200 St DENIS (1) 42 43 01 01	14 rue Temponières (angle rue St Rome) 31000 TOULOUSE 61 216 216	16 rue de la Paroisse 78100 VERSAILLES (1) 39 50 51 51	46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS (1) 43 290 290

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE GRATUIT AU 36 685 686 - NOMBREUSES PROMOTIONS & PRIX SACRIFIES !

10 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

PC CD-ROM

ACCESSOIRES

SBC-600 (5W)	179
SBC-610 (10W)	259
SOUNDBOOSTER (100W)	429
GUNSTAR (2X)	690

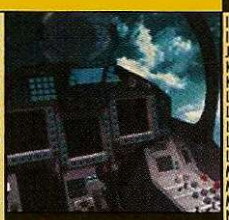
JEUX PC CD-ROM NEUFS

WINGS	349
	99
CROSS THE RHINE	369
THE DEEP	369
SOCCER 96	269
SOCCER	349
(VF)	349
ARCADE RACING	279
	369
	399
THE DARK 2 + 1	369
QUEEN	299
BOWING	399
	299
	399
LE DEFI DE CESAR	299
FOREVER	349
MAQUINA	369
(VF)	399
	249
	199
	99
KEEPER	349
MASTER 2	399
EXTENSION	199
JIM 1 & 2	299
EAGLE 2	99
FIGHTER	99
	349
	199
INTERNATIONAL SOCCER	249
SOCCER 96	299
COMPILATION	269
UNLIMITED	329
DUKARD LE DEFI	299
EINSTEIN (VF)	399
	349
DIABOLIQUE (VF)	399
	249
	249

MORTAL KOMBAT 3
PC 369F

GOBLINS 1 + 2	99
GRAND PRIX 2	379
GRAND SLAM / GAMBIT CLASSIC	99
GUIGNOLS DE L'INFO - LE JEU !	**369**
HAND OF FATE	99
HARD BALL 4	369
HELL	99
HELL CAB	269
HEXEN (HERETIC 2)	**369**
HI-OCTANE	**299**
INCA 1	99
INDI.500 / WING COM. (VO)	199
INDIANAPOLIS 500 H.C	99
INDY CAR 2	269
INDYCAR RACING	99
INFERNO	199
INTERNATIONAL MOTO X	**299**
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	369
IRON ASSAULT	249
ISHAR TRILOGY	249
JUNGLE/DESERT STRIKE	149
KING QUEST SAGA	249
LANDS OF LORE	99
LARRY 1,2,3,5,6	249
LAST DYNASTY	349
LITTLE BIG ADVENTURE	299
LODE RUNNER - LEGEND RETURNS	269
LORDS OF MIDNIGHT 3	379
LOST EDEN	**249**
LOST IN TIME 1&2	249
MARCO POLO	**269**
MECH WARRIOR 2 NF	**369**
MICMAC A CHAMPIGNAC	299
MICROMACHINE 2 + KIT	**299**
MYST VF	**369**
NASCAR	299
NASCAR TRACK PACK	149
NBA LIVE 95	269
NBA LIVE 96	**TEL**
NEED FOR SPEED	**369**
NETWORK	349

NHL HOCKEY 96	**369**
NIGHT TRAP	349
ORION CONSPIRACY VF	329
PACK BENEATH/CANNON FODDER	349
PGA TOUR GOLF 96	**369**
PHANTASMAGORIA (VF)	**449**
PITFALL	**379**
POLICE QUEST 4 - VF	249
POWER DRIVE	199
PRIMAL RAGE	**289**
PRISONERS OF ICE	**299**
QUARANTINE	99
RENEGADE	299
REVOLUTION X	**349**
RIDDLE OF MASTER LU (VO)	**299**
RISE OF THE ROBOTS	299
SEAL TEAM CLASSIC	99
SEAWOLF CLASSIC	99
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	299
SHANNARA	**349**
SHELLSHOCK	**349**
SIM CITY 2000 COLLECTION	369
SIMON THE SORCERER 2 (VF)	329
SLAM CITY	299
SPACE HULK CLASSIC	**99**
SPACE QUEST 6 (ROGER WILCO)	349
STAR TREK : NEXT GENERATION	399
STONE KEEP	399
STRIKE COMMANDER CLASSIC	99
SUKHOI SU 27	**379**
SUPER KARTS	249
SYNDICATE CLASSIC	99
T.MEK	**299**
TANK COMMANDER	349
TEMPTATION	299
TERROR FROM THE DEEP	**299**
THE CIVIL WAR	369
THE JOURNEYMAN PROJECT	249
THEME PARK	**199**
TILT	249
TIME GATE (LES TEMPLIERS)	**369**
ULTIMATE DOOM	**229**
UNDER A KILLING MOON - VF	199
US NAVY FIGHTER PLUS	369
USS TICONDEROGA (DEF. OF LIB.)	399
VIDGRID	199



TFX EUROFIGHTER 2000
PC 369F

WARCRAFT 2	379
WARRIORS	299
WEREWOLF VS COMANCHE	399
WINDOWS 1 (+ 200 JEUX)	**125**
WING ARMADA CLASSIC	99
WING COMMANDER 4	369
WIPE OUT	**349**
WITCHAVEN	**299**
WOODRUFF & SCHNIBBLE	349
WORMS	**249**
Z	**299**

JEUX D'OCCASIONS PC CD-ROM

7TH GUEST/DUNE	149
ACTION SOCCER 96	179
AL QUADIM	209
ALIEN LEGACY	199
ALONE IN THE DARK 3 + 1	279
ARMORED FIST	199
BATTLE BUGS	239
BATTLE ISLE 2	239
BLOODNET	199
CARMEN SAN DIEGO (WHERE WORLD)	169
CHAOS CONTROL	199
COMBAT AIR PATROL	199
COMMAND AND CONQUER	249
COMMANDER BLOOD	199
CYBERWAR	139
DARKSEED	169
DESERT STRIKE	69
DOMINUS	199
DRAGONLORE	99
DRAGONSPHERE	199
DUNGEON MASTER 2	249
EARTHSIEGE	199
F-15 STRIKE EAGLE 3	79
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	199
FLIGHT UNLIMITED	249
GABRIEL KNIGHT	169
GENESIA	179
GRAND PRIX	139
GUNSHIP 2000	169
HI-OCTANE	199
INCA 1 & 2	139

MAC CD-ROM

INFERNO	139
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	279
JAGGED ALLIANCE	239
KING'S QUEST 7	199
KING'S QUEST SAGA	169
LAST DYNASTY	249
LEISURE SUIT LARRY 6	279
LITTLE BIG ADVENTURE	169
LORDS OF MIDNIGHT 3	259
LOST EDEN	169
MAGIC CARPET	169
MORTAL KOMBAT 2	169
MYST VO	199
NASCAR	169
NBA LIVE 95	199
NEED FOR SPEED	249
NHL HOCKEY 95	199
ORION CONSPIRACY VF	229
PAGAN/ULTIMA 8	199
PHANTASMAGORIA V.O	299
POWER DRIVE	139
PRISONERS OF ICE	199
PSYCHO PINBALL	199
RALLY	199
RAVENLOFT	199
REBEL ASSAULT	109
RETURN TO ZORK	169
SHADOW AT THE COMET	169
SIM CITY 2000	239
SLIPSTREAM 5000 VF	169
SPACE QUEST 1 A 5	229
STAR TREK : NEXT GENERATION	249
STARLORD	249
SUPER KARTS	169
TANK COMMANDER	199
THE JOURNEYMAN PROJECT	169
TRANSPORT TYCOON	239
U.S.NAVY FIGHTERS	199
WARCRAFT	199
WHO SHOOT JOHNNY ROCK ?	199
WINGS OF GLORY	239
WORLD CUP GOLF	199
WORLD CUP USA 94	139

JEUX MACINTOSH CD-ROM NEUFS

ASTERIX -LE DEFI DE CESAR-	349
BURIED IN TIME (VO)	299
DAEDELUS ENCOUNTER	**399**
DICTIONNAIRE HACHETTE	689
DOOM 2	**399**
DUNGEON MASTER 2	449
FRANKENSTEIN : EYES OF MONS (VO)	399
FULL THROTTLE	**349**
GUIGNOLS DE L'INFO (LES)	**299**
JUNGLE BOOK	349
L'ENFER DU JEUX (+ 800 JEUX)	249
MARATHON	**399**
MYST VF	**449**
NIGHT TRAP	349
WING COMMANDER 3	369

JEUX D'OCCASIONS

7TH GUEST	239
REBEL ASSAULT	279
THE JOURNEYMAN PROJECT	249

CD-X CHARME ADULTES

JEUX / IMAGES PC - NEUFS

BORN TO LOVE	149
BOX OF X 1,2 OU 3	199
CALIFORNIA CALENDAR SUPERSTARS	249
CHEEKY CHICS	199
CLIMAX	199
CLUB 69	149
DESIRS & PERVERSIONS 1,4,5 OU 6	199
ERUPTION	199
EXOTIC EXTASY	199
EXTREME GAIL	149
FANTASMES A LA CARTE (ELODIE)	249
GIRLS DELUXE	149
HEAD TO HEAD	199
INTERVIEW DE PAULINE	399
LE JEU DE L'OIE	295
LOVE PYRAMID	289
LUSCIOUS LIPS	199
NAUGHTY PUSSIES	149
PARTY TIME	199
PINK SHEETS	149
PLAISIRS SOLITAIRES	249
PLEASURE ISLAND	149
PORN ASSYLUM	149
PORNMANIA 2	249
PUSSY GALORE	199
RED HOT	199
ROPES & CHAINS	99
SEX CASTLE	289
SEX MOTEL	249
SEXY ZAPPING	249
SORORITY HOUSE	349
TIGHT SQUEEZE	199
TOP HEAVY	199
UP AND DOWN LOVE	279
WET DREAMS (MOVIE)	199

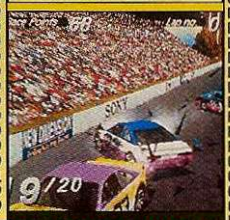
JEUX / IMAGES PC & MAC - NEUFS

4 DISC BUNDLE	379
6 DISC BUNDLE	449
AMERICAN BLONDES	169
ASIAN PALATE 2	249
BABY'S GOT BUTT	199
BIG BOOB BABES	249
BRIGITTE LIVE N°1	399
CYRANO	289
DEEPTHROAT GIRLS 4	249
DREAM MACHINE	249
EROTIC GAMES SAMPLER	39
EROTIKA MANGA	349
GANGBANG AT THE OK CORRAL	199
HOLLYWOOD SCANDAL	199
HOT LEATHER	249
IMMORAL COMBAT	289
INFERNO	199
INTERACTIVE DRAGHIXA	**399**
INTERACTIVE TABATHA	**349**
JET STREAM	199
LE PLAISIR DES FEMMES	**349**
LIPSTICK LESBIANS	199
MADDAM'S FAMILY	249
MIKKI FINN	359

MURPHIE'S BROWN	249
NEW MACHINE SIX PACKS	399
NEW WAVE HOOKERS	199
NIGHT TRIPS II	199
NIPPON OBSESSIONS - MANGAS X	**249**
PERVERTED BABY SITTERS	199
PRIVATE VIDEO MAGAZINE 1	199
QUASIMODO	289
SAFE SEX : GAY MAN'S GUIDE	199
SAM BOTTE (LES HISTOIRES..)	299
SAMURAI PERVERT INTERACTIVE	369
SEA SEX & SURF	199
SEX & MONEY	199
SEX THERAPY	469
SEYMORE BUTTS 2	**399**
SHAME	169
SONG BIRD	199
SORDID STORIES	199
SPACE SIRENS 2	**299**
SPACE SIRENS	399
STAR TRIQUE - POWERSCOPE VOL 1	289
STRAIGHT AS	199
STRANGE SEX IN STRANGE PLACES	199
SUPER CYBERSEX	179
TASTE OF EROTICA	99
TRACI - I LOVE YOU	199
UROTSUKIDOJI	249
VAMPIRE'S KISS	399
VIDEO PHONE	**449**
VIRGINS 1	**299**
VIRGINS 3	299
VIRTUAL ESCORT	**449**
VIRTUAL SEX SHOOT	**349**
VIRTUAL VALERIE 2	**399**
VIRTUAL VIXENS	399
VIRTUALLY YOURS 2	299
VIRTUALLY YOURS	249
WANDERLUST	299
WOMAN TO WOMAN	199

NOUVEAU !
DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE CD-ROM CHARME POUR ADULTES

DE TO BLACK
369F



DESTRUCTION DERBY
PC 349F

NIPPON OBSESSIONS
PC & MAC 249F

LIVRAISON COURSE EXPRESS*

Commande par Carte Bleue au (1) 43 290 290

Score Games livre en 2/3 heures maximum sur Paris et la région Parisienne par coursier express. Téléphonez au (1) 43 290 290 ou 3615 Score Games pour de plus amples renseignements.

COMMANDEZ FACILEMENT !

3615 SCORE GAMES
TEL : 36 685 686
CATALOGUE GRATUIT
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
CÔTE ARGUS DE VOTRE CONSOLE

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ **COMMANDE EXPRESS** ☐ **DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT**

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	MACHINE	Neuf	Occase	PRIX

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F) CONSOLE 60F **30F**

TOTAL A PAYER

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

GRN 4 01/96

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUTES LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES. OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES, PRIX SOUS RÉSERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES. RC PARIS B 385 215 603

LES « BUDGET »

Ils sont tous à moins de 100 F, sinon, ce n'est pas normal. Retrouvez les meilleurs jeux de ces deux dernières années. Un excellent moyen de compléter sa ludothèque.

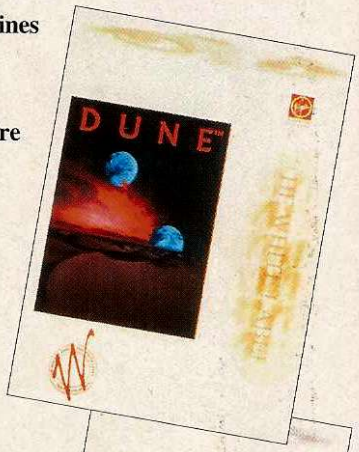
■ **Discworld (Psygnosis, 99 F, PC et Mac).**

Advantage Point (Gametek)

■ **Bureau 13 : un jeu d'aventure original, mêlant surnaturel et science-fiction.**
■ **First Encounters : troisième volet de la simulation spatiale de David Braben.**
■ Frontier Elite 2 : devenez le meilleur marchand intergalactique.
■ Hell : une aventure cyberpunk avec Denis Hopper et Stefanie Seymour…
■ Paws of Fury : un jeu de combat sympathique mettant en scène des animaux.
■ Quarantine : dans un futur proche, les taxis sont de véritable Mad Max. Vous voulez essayer ?
■ Star Crusader : combats spatiaux et aventure.

Classics (Electronic Arts)

■ **Complete Ultima 7 : un des meilleurs jeu de rôle, avec ses deux volets, regroupés pour des dizaines d'heures d'amusement.**
■ Labyrinth of time : une aventure étrange, plutôt destinée à un public jeune.
■ NHL Hockey : un hockey, comprenant à la fois la gestion d'équipe et le jeu sur la glace.
■ Noctropolis : un jeu d'aventure cybergothique.
■ **Space Hulk : partez explorer des forteresses remplies d'Aliens et dirigez une escouade de Space Marines tous droits sortis de Warhammer 40000.**
■ **System Shock : un jeu d'aventure/action exceptionnel.**
■ **Underworld 1 & 2 : vu en 3D subjective, voici deux aventures fabuleuses dans l'univers d'Ultima.**
■ **Wing Armada : cet éditeur de combats pour Wing Commander, permet de jouer à deux, l'un contre l'autre, avec en plus une mini-gestion de développement de civilisation.**

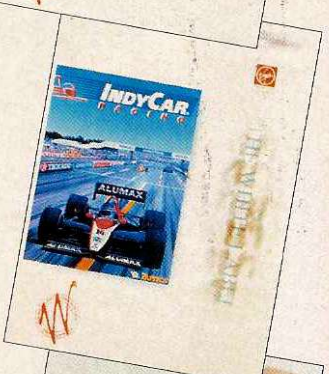


Hit Collection (Ocean)

■ Fantasy Manager 95/96 : de la gestion de club de football.
■ Football Glory : un jeu de foot moyen.
■ **Heroes of the 357th : une simulation de combats aériens durant la Seconde Guerre mondiale.**
■ Lure Of the Temptress : une aventure difficile en plein délire moyenâgeux.
■ **TFX : un simulateur de vol exceptionnel !**

Power Plus (Microprose)

■ David Leadbetter's Golf : un golf en 3D très bien fait.
■ Falcon 3.0 : un des mythes de la simulation de combats d'avions modernes.
■ Fields Of Glory : un monument du wargame sur le thème du premier empire.



SierraOriginals (Sierra/Coktel)

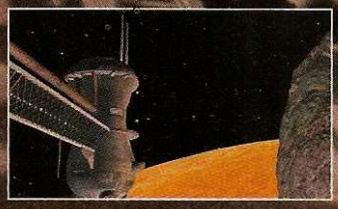
■ King Quest 6 : la saga continue avec un jeu d'aventure excellent.
■ Space Quest 4 : complètement délirant, les aventures loufoques du célèbre balayeur de l'espace.
■ Inca 1 (VF.) : vous êtes le dernier Inca, en route pour une aventure merveilleuse.
■ Lost in Time (V.F.) : pour une fois que le héros d'un jeu d'aventure est une femme !
■ Goblins 1 & 2 (V.F.) : des personnages loufoques pour deux aventures rigolotes.
■ **Aces over Europe : l'un des meilleurs simulateurs de vols durant la Seconde Guerre mondiale.**
■ Goblins 3 (V.F.) : le troisième volet de la saga des petits personnages de Coktel.
■ Caesar : mélange de gestion et de stratégie, à conseiller aux habitués !

White Label (Virgin)

■ Buzz Aldrin : la conquête spatiale entre vos mains.
■ **Cannon Fodder 2 : de l'arcade pour un jeu ridicule et violent.**
■ Conspiracy : la version améliorée du jeu d'aventure KGB de Cryo.
■ **Creature Shock : Argonaut Software propose ici un jeu d'action superbe.**
■ Dawn Patrol : Rowan Software offre ce simulateur, réservé aux fanatiques.
■ **Dreamweb : un jeu d'aventure au scénario génial, un peu violent et un peu sexe.**
■ **Hands of Fate : le deuxième jeu d'aventure de Westwood Studios.**
■ **Indy Car Racing : une simulation de course d'Indycar géniale.**
■ **Kyrandia 3 : mélangeant 3D et bitmap, ce jeu d'aventure est superbe.**
■ **Lands Of Lore : le meilleur jeu de rôle en vue subjective.**
■ Overlord : une simulation de combats aériens durant la fameuse Seconde Guerre mondiale.
■ **Sim City Enhanced : gérez votre ville et développez-la ! Indispensable.**
■ **Star Trek 25th Anniversary : retrouvez Spock et le Capitaine Kirk dans des aventures aux frontières de l'infini.**
■ The 7th Guest : le jeu d'aventure qui a révolutionné le multimédia ludique. Superbe.

ALIEN VIRUS

C'est vous qu'il attendait...



PC - CD Rom
Version Française Intégrale

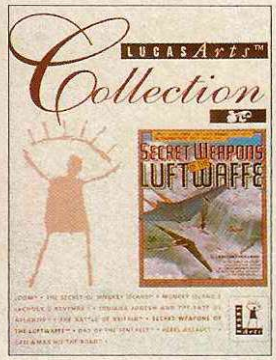
- **AMBIANCE OPPRESSANTE GARANTIE**
- **GRAPHISMES SVGA**
- **PLUS DE CENT EGNIMES A RESOUDRE**

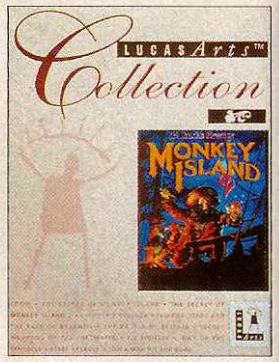
Disponible
Janvier 96

Produced by International Computer Entertainment, published by Funsoft
FUNSOFT France S.A. - 52/54 rue de la Belle Feuille - 92100 Boulogne-Billancourt

LucasArts Collection (Ubi Soft, moins de 100 F)

- Day of the Tentacle : le jeu d'aventure le plus drôle de chez LucasArts.
- Indiana Jones & the Fate of Atlantis : les aventures du célèbre Dr Jones pour le plaisir de tous.
- Loom : une aventure féerique et musicale.
- Monkey Island 2 : le retour de Guybrush dans de merveilleuses aventures.
- Secret Weapons of the Luftwaffe : et si les allemands avaient eu le temps de construire leurs avions futuristes ?
- The Secret of the Monkey Island : une aventure de pirate, drôle et passionnante.
- Their Finest Hour, Battle of Britain : la bataille d'Angleterre vue par LucasArts. Un grand moment.
- Rebel Assault (env. 150 F) : un classique du jeu de tir dans l'univers de Starwars.
- Sam & Max (env.150 F) : un jeu d'aventure loufoque à souhait.

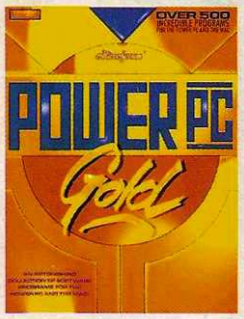




TOMBES DE LA HOTTE

À noter aussi Dragon Lore (aventure) et Megarace (course de voitures), deux classiques de la gamme de Mindscape, proposés à moins de 100 F, alors que des jeux d'Empire comme Dawn Patrol Head To Head et Dreamweb sont annoncés à moins de 80 F !

MAC'OMPILATION



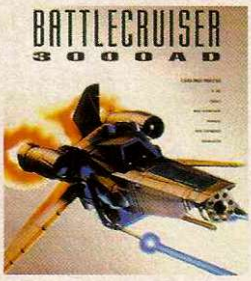
Si les compilations Mac sont encore peu nombreuses, les choses commencent tout de même à bien bouger.
Pour preuve, Games Of Fames (Ubi Soft/Starplay, env. 350 F) offre trois jeux : F18Hornet, un simulateur de vol + Crystal Caliburn, un flipper et Pathway into Darkness, un jeu à la Doom. En bonus, vous aurez quatre niveaux exclusifs de Marathon ! De son côté, Wellsoft, un nouveau venu sur le marché propose dans un premier temps Power PC Gold, une compilation de 500 Shareware pour Power PC et Mac.

Kixx (US Gold, moins de 80 F)

- F19 Stealth Fighter : pilotez un chasseur furtif F19 grâce à Microprose.
- Leisure Suit Larry 1 : le dragueur le plus célèbre du jeu d'aventure cherche la femme idéale.
- Links : le golf le plus célèbre du marché.
- Pirates : devenez le plus célèbre des pirates des Caraïbes.
- Police Quest : flic à Los Angeles, vous menez une enquête difficile.
- Red Baron : le meilleur simulateur de combats aériens durant la Première Guerre mondiale.
- Rome AD92 : simple esclave, devenez Empereur de la Rome Antique !
- Space Quest 1 SVGA : les aventures loufoques d'un balayeur du futur. Hilarant.
- Tank Platoon : un des meilleurs simulateurs de blindés de tous les temps.

PowerPlus (Ubi Soft)

Voici les toutes dernières sorties prévues pour décembre, à moins de 100 F.
- Breakthru : un jeu de réflexion type Tetris.
- Macchiavelli The Prince (PC & CD-Rom) : cette reprise de Merchants' Prince vous met à la tête d'une empire marchand durant la Renaissance.
- Master of Magic (PC & CD-Rom) : dans un monde de magie, devenez le maître incontesté de la région !
- Qwirks : un petit jeu de réflexion mêlant des genres type Tetris, Columns et 7 Colors.



Destroyer du troisième **millénaire**

Annoncé aux USA comme un des gros produits de fin d'année, Battlecruiser 3000 AD, réalisé par Take 2, sortira en début d'année sur PC CD-Rom. Le joueur y assurera le développement d'un empire galactique, avec de la gestion, du commerce, de l'exploration et surtout des combats spatiaux et terrestres, à bord de votre destroyer ou de vaisseaux d'interception. La musique composée par « The Fatman », ainsi que l'utilisation du mode SVGA, avec séquences en 3D à la clef semblent annoncer une bonne réalisation. Mais à l'instar de Millennia, on espère un jeu réellement intéressant, l'Intelligence Artificielle de l'ordinateur (gérant 12 races aliens) étant basé sur un réseau de neurones. Réponse le mois prochain !

Tous solidaires

Solidaires, nous le somme tous, mais bien évidemment avec les victimes des grèves. On s'accorde quelques lignes pour envoyer simplement un petit message de soutien et nos meilleurs vœux à toutes les personnes qui ont été (et seront encore victimes) de la grève sauvage qui a frappé la France en cette fin d'année 95. Vous qui avez passé des heures dans les embouteillages et le froid, vous qui avez dû faire des nuits blanches pour rattraper le retard, vous qui allez devoir faire encore plus de sacrifices en cette période, habituellement joyeuse, on vous souhaite simplement une excellente année. ●

***HAÏKU STUDIOS**, recherche d'urgence des programmeurs expérimentés pour développer des produits sous Windows 95 (connaissances en Microsoft Foundation Class ou en C++ primordiales). Devant la multiplication des projets et l'annonce de possibilités assez exceptionnelles pour Windows 95, vous êtes donc invité à envoyer un CV, une lettre de motivation et surtout des bouts de codes de votre cru à Haïku Studio, Messieurs Olivier Cordoléani/Hervé Lange, Recrutement Windows 95, 23, rue Olivier Metra, 75020 Paris.*

Sierra se **presse**

Multimedia News est un tout nouveau magazine trimestriel de 48 pages couleurs, édité par Sierra-Coktel Europe, distribué gratuitement à tous les consommateurs de logiciels Sierra-Coktel. Traitant de la production de cette compagnie dans tous les domaines (jeux, éducatifs, loisirs…), vous y trouverez interviews, reportages et solutions. Une idée originale qui a suscitée aux États-Unis un vif intérêt de la part des consommateurs ! ●

AVIS AUX ABONNÉS

Les abonnés recevront leur CD-Rom comme d'habitude, sous pochette souple. L'envoi du CD-Rom sous boîtier en plastique dur s'avère en effet trop dangereux, surtout dans les conditions actuelles, le boîtier arrivant neuf fois sur dix dans un état lamentable, ce qui occasionne des rayures destructrices sur la surface du CD. Du coup, bonne nouvelle, le prix de l'abonnement ne change pas ! Bonne année à tous.

Faites les **Guignols**

Si on ne peut pas vraiment parler de jeu dans le principe, la production de Canal + Multimédia, « Les Guignols de l'Info… Le jeu ! » est un véritable bijou qu'il faut vous procurer impérativement (moins de 350 F). Sinon, on vous dénonce au commandant Sylvestre ! Du « cliqueurs, cliqueuses, on vous ment, on vous spolie » de notre Arlette Laguiller au « Vous jouez trop avec votre souris, bonjour… » du PPD national en passant par les « Ah que Coucou » de Johnny, vous allez devoir gérer tant bien que mal la planète des Guignols et surtout le journal de l'info, pour assurer un gigamat, maximal et supplanter PPD. Caustique et hilarant, le jeu contient une partie des archives de l'émission, avec des extraits des meilleurs sketchs, sans parler des centaines de sons et fichiers audios explosifs ! Indispensable et indémodable. ●

Fans de **Star Trek**

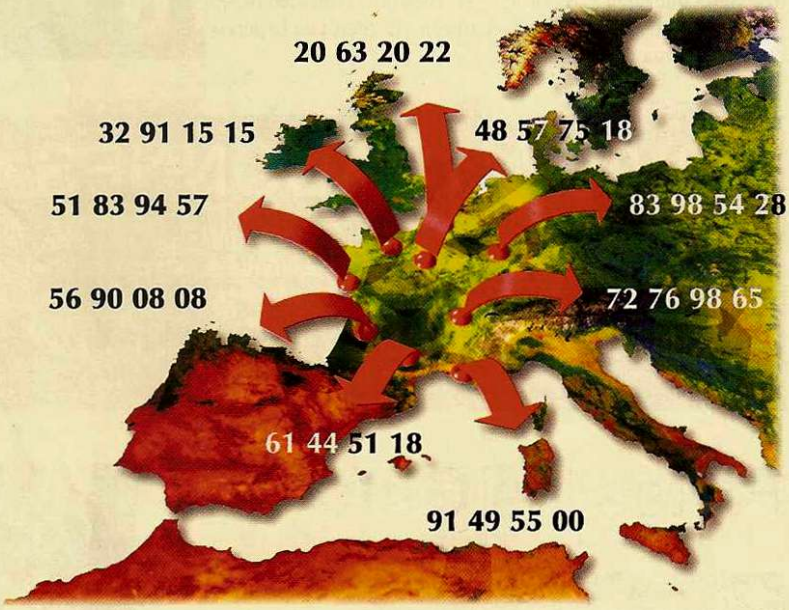
Profitant de cette période, malheureusement riche en grèves irresponsables, CIC Vidéo lance un peu de distraction sur vos petits écrans avec une version Collector de Star Trek : Judgment Rites, le jeu d'aventure d'Interplay. En plus du jeu sur CD-Rom PC, doté pour l'occasion d'une dizaine de mégas supplémentaires de scènes cinématiques, les Trekkies pourront y trouver le making off du jeu, ainsi que l'interview de Spock (alias Leonard Nimoy) et de Gene Roddenberry (créateur de Star Trek), un pins exclusif et surtout trois épisodes de la série télévisée ! ●

Brèves

❁ « Deux heures pour tout savoir sur le Multimédia » est une initiation pour ceux qui n'ont pas encore saisi en marche le train du progrès. En une cinquantaine de pages, on vous expliquera clairement ce qu'est un ordinateur, un CD-Rom, la domotique, le cyberspace, Internet… Plus d'un franc la page, c'est un peu cher. (La Sirène, Cédric Vidal, 69 F) ❁ Paris-Dakar 96 sur Internet ? Pour sa 18ème édition, vous pourrez suivre cet événement en temps réel sur *http ://www.dakar.com* ❁ Pour les amateurs de délires littéraires, l'Atalante a sorti la complète de Terry Pratchett « Les annales du Disque-Monde » avec la 8ème Couleur, le 8ème Sortilège, la 8ème Fille, Mortimer et Sorcellerie ❁ Sur *http ://www.club-internet.fr*, découvrez une BD interactive développée par Grolier Interactive spécialement pour le Web ❁ Toshinden et Tekken, les deux super-titres de combats de la console Sony PlayStation sont annoncés pour PC, *a priori* pour les machines équipés de certaines cartes accélératrices (types Diamond NVidia ou Creative 3D Blaster). Il semble donc que dorénavant, tous les titres sur consoles sortent sur micro et réciproquement. Intox ou info ? ❁ Krypton Egg, le génial casse-briques sur PC revient en version CD-Rom en fin d'année ❁ La sortie de Bermuda Syndrome vient tout juste d'être décalé à début février, les grèves perturbant sérieusement la production à tous les niveaux. ●

Internet 9 fois moins cher !

À Lyon, Marseille, Toulouse, Rouen, Bordeaux, Lille, Nantes et Nancy...



L'assurance d'une connectivité Internet de haute qualité.

Depuis le 20 octobre, les parisiens ne sont plus les seuls à pouvoir se connecter à Internet ! ***Pressimage On Line***, déjà présent dans la capitale, vient de mettre en place des accès dans les circonscriptions tarifaires des villes de : **Lille, Rouen, Nantes, Bordeaux, Toulouse, Marseille, Lyon** et **Nancy** afin de réduire le coût des communications dû à la distance... (voir Bottin France Télécom).

De plus, un numéro d'accès national, le **36 64 53 89** permet désormais à tous les abonnés n'habitant pas ces circonscriptions tarifaires de se connecter pour 0,74 F ttc/mn, de n'importe quel point en France, quelle que soit l'heure...

Matériel et logiciels nécessaires : un modem 14400 ou 28800 bps, les logiciels applicatifs et un Macintosh LC III minimum ou un PC 486 minimum (8 Mo minimum). C'est tout !

http://www.planete.net
e-Mail : info@planete.net
✆ 36 68 25 63

Tous les logiciels applicatifs pour vous connecter et vous abonner à Internet sont disponibles sur le **3617 DHA2** ou sur le CD-Rom du magazine ***Netsurf*** N°1, en vente dans tous les kiosques.

Abonnez-vous «en ligne» dès à présent !

Abonnement Numéris :

490 F ht par mois

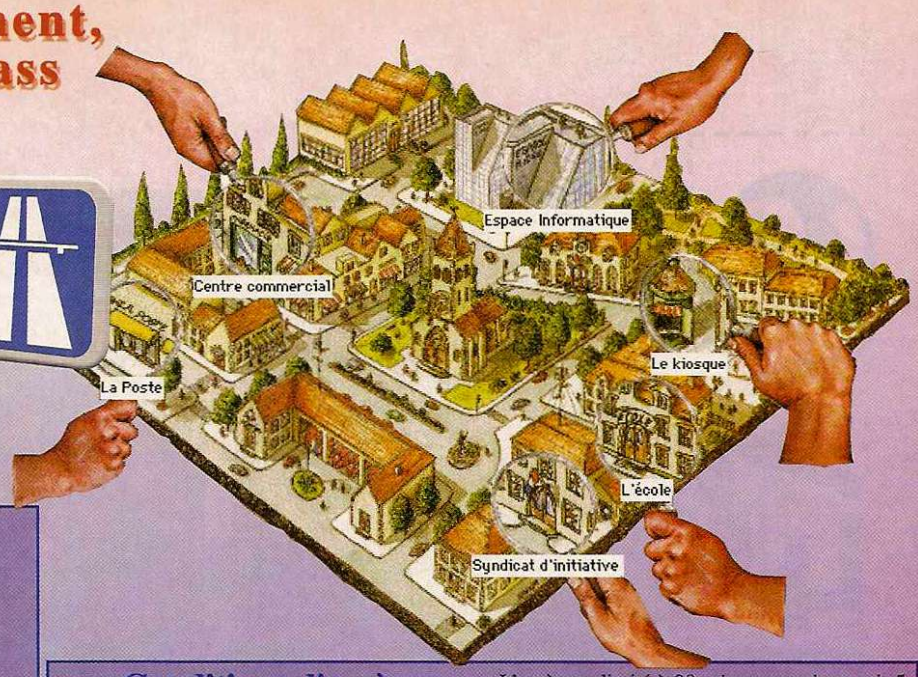
Abonnement Planete B :

79 F ttc par mois
Avec 10 heures de connexion gratuites
puis 34,90 F ttc/heure

Abonnement Planete C :

199 F ttc par mois
Connexion illimitée !

onnexion sans abonnement, r modem avec FirstClass 3670 25 63 *



Forums
Le Courrier des lecteurs.
Newsgroups Internet
Forums informatiques
Forums divers thèmes
. Sport, cinéma, voyage, etc.

Téléchargement
Téléchargement de fichiers classés par hemes et garanties sans virus (utilitaires, eux, charmes, mise à jour, etc).
Nouveautés
Tous les jours, dans le village, de nouveau chiers au téléchargement
La collection du village
Des Freewares et des sharewares Français upportés par Le Village Electronique.
Téléchargement direct en provenance d'inter-et (FTPMail)
Tous les jours les fichiers des newsgroups omp.binaries et alt.binaries

eMail
Courrier électronique
Accès eMail (FTPMail, WebMail…)

Conditions d'accès

Abonnement 1
95 francs d'ouverture de compte + 25 francs par mois. Ce service comprend votre boîte aux lettres électronique, certains services de base, les sharewares du mois et l'accès aux boutiques du centre commercial. L'accès est limité à 20 minutes par jour, soit 2,50 francs de l'heure. Le paiement de 345 francs se fait en une fois pour l'année par chèque bancaire, postal ou par carte bleue.

Abonnement 2
95 francs d'ouverture de compte + 75 francs par mois Ce service comprend en plus l'accès aux anciens numéros d'Univers Mac, à tous les forums, informatiques ou non, à Internet et au dialogue en temps réel
L'accès est limité à 30 minutes par jour, soit 5 francs de l'heure. Le premier paiement de 170 francs se fait par chèque bancaire, postal ou par carte bleue. Le paiement mensuel de 75 francs se fait par prélèvement automatique.

Abonnement 3
95 francs d'ouverture de compte + 250 francs par mois. Ce service comprend en plus tout le téléchargement. L'accès est limité à 50 minutes par jour, soit 10 francs de l'heure. Le premier paiement de 345 francs se fait par chèque bancaire, postal ou par carte bleue. Le paiement mensuel de 250 francs se fait par prélèvement automatique. Vous pouvez vous connecter aux différents services du Village électronique dès que votre compte est validé (48 heures après réception du paiement).
A vous de voir !!

Si vous ne souhaitez pas vous abonner, vous pourrez cependant continuer à vous connecter avec le 36 70 qui donne droit à tous les services. Pour des connexions peu fréquentes ce peut être la solution la moins onéreuse. Vous pouvez aussi mixer vos appels. Abonnement N°1 d'une part (la messagerie par exemple) et le 36 70 d'autre part quand vous voulez accéder à des services qui ne sont pas inclus dans l'abonnement de base.

Accès par le 36 70 25 63

Aucun frais d'inscription ni d'abonnements. Accès à tous les services disponibles pour l'instant ! Par la suite, certains services ne seront disponibles que sur abonnements spéciaux.

*Prix: 8,76 francs par accès et 2,19 francs la minute.

BULLETIN D'ABONNEMENT

Pour vous abonner au Village électronique :
mplétez le bulletin ci-dessous et renvoyez-le sous enveloppe ranchie, accompagné du règlement de vos frais d'ouverture de compte (chèque ou carte bleue) à :

Pressimage - Le Village électronique
5-7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

lme o M.
m : . . . . . Prénom : . . . . . .
resse : . . . . . .
de Postal : . . . . . Ville : . . . . . .
coche la formule choisie :
ormule 1 . . . . . 345F par chèque ou carte bleue
ormule 2 . . . . . 170F par chèque ou carte bleue
. . . . . *+ 75F mensuel par prélevement auto-*
tique
ormule 3 . . . . . .345F par chèque ou carte bleue
. . . . . *+ 250F par prélèvement automatique*
règle mes frais d'ouverture de compte par :
hèque à l'ordre de Pressimage . . . . . .
arte bleue ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ expire fin : ⌊_⌊_⌊_⌋
n° ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋
e et signature obligatoire : . . . . . .

N O U V E A U

LeVillage Electronique ouvre ces portes en Belgique

Pour accéder au Village Electronique via la Belgique, il suffit de composer, avec FirstClass, le **0900 10006**.
Pour toutes informations complémentaires,vous pouvez contacter le Bourgmestre au **375 86 26**, lui envoyer un fax au **375 51 32** ou bien lui envoyer un EMail à **bourgmestre@leserveur.com**

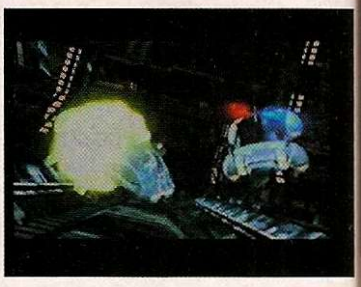
Coût de l'accès : 6,25 fb / 20 secondes en journée et 6,25 fb/ 40 secondes après 18 heures.

Informations et abonnements
sur Internet avec Mosaïc/Netscape
http://www.leserveur.com/village

Angel Devoid

Ennemis numéro un

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **MINDSCAPE.**
DATE DE SORTIE : **FÉVRIER 96.**



Présenté pour la première fois au public français durant le salon du Supergames Show, ce jeu d'aventure entre plutôt dans la catégorie des films interactifs. Avec en plus une gestion d'objets, partez pour une chasse à l'homme mouvementée.

Neo-City, mégapole décadente de ce troisième millénaire ! À la poursuite d'Angel Devoid, l'ennemi public numéro un, vous pensez assurer définitivement votre réputation de meilleur flic de la ville, lorsque soudain, c'est l'accident. Vous vous réveillez quelques temps plus tard dans un hôpital, en découvrant avec angoisse que l'on vous a fait subir une opération de chirurgie esthétique, vous donnant désormais l'apparence de votre ennemi, le très recherché Angel Devoid. Immédiatement reconnu par une infirmière, vous devez vous enfuir dans les sombres ruelles de la ville. Votre seul but va donc être, encore une fois, de pourchasser le vrai Angel Devoid, mais cette fois-ci, vous ne pourrez plus compter sur vos amis flics, devenus pour l'occasion (à une ou deux exceptions près) vos pires ennemis.

Un monde à la Blade Runner

De bars sordides en clubs de strip-tease mal famés, vous rencontrerez une multitude de personnages pittoresques, pour la plupart dangereux, avec lesquels vous devrez discuter ou agir. L'ambiance graphique et sonore du jeu tendent toutes deux à plonger le joueur dans un univers glauque, aux couleurs sombres, éclairés par des lumières blafardes et des néons rutilants. Les graphismes modélisés en trois dimensions sont jolis, avec des mouvements de caméras précalculés, selon la direction que vous choisissez… L'intégration des personnages en vidéo est réussie, mais vous rencontrerez aussi des individus issus d'une modélisation en images de synthèse. Pour agir, l'interface est des plus simple, le curseur changeant

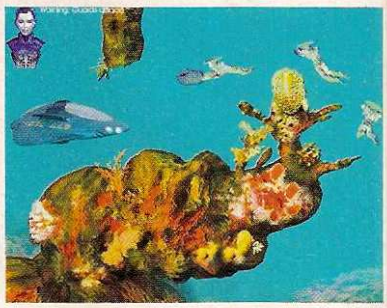
de forme selon l'action possible sur la partie de l'écran visible. Déplacement, prise d'un objet, discussion... Vous pouvez aussi accéder à votre inventaire d'un simple clic, pour utiliser alors un objet bien précis. Il vous faudra d'ailleurs parfois de bons réflexes pour tirer sur un adversaire avant qu'il ne vous pulvérise. De temps en temps, vous pourrez en outre être appelé par un « vidéo phone » de poche, une amie vous donnant alors de précieux renseignements. Vous pourrez ramasser un certain nombre d'objets, pour les utiliser ultérieurement, votre pistolet représentant sans aucun doute votre meilleur atout. Chaque rencontre plongera le joueur dans les pires angoisses, ce dernier ne sachant pas s'il à affaire à un ami ou à un ennemi du vrai Angel Devoid. Avec quatre CD-Rom et en jetant un coup d'œil sur les photos, vous comprendrez que la plupart des personnages ont été filmés et vous discuterez bien sûr avec eux de vive voix (*a priori*, le jeu devrait être entièrement traduit en français, mais rien n'est encore fixé). Enfin, quand je dis discuter, c'est un peu exagéré, puisqu'en fait, le joueur pourra choisir son attitude durant une conversation (plutôt sympa, neutre ou carrément agressif). De rencontre en mauvaises surprises, vous découvrirez petit à petit le fin mot de l'histoire, avec un scénario qui d'ailleurs, ne possède pas une seule fin. Les sauvegardes seront un outil indispensable, car il suffira parfois de simplement prendre une mauvaise direction pour mourir, sans rien pouvoir faire. De par le système de jeu et l'interface, les possibilités d'actions sont assez peu nombreuses sur chaque lieu, ce qui devrait rendre le jeu accessible à tous, les développeurs ayant surtout misé, avec une réussite certaine, sur l'atmosphère. Vous découvrirez surtout qu'il est aisé de mourir dans les bas-fonds de la ville : explosions, boissons empoisonnées, attaques à mains nues ou armées... Rien ne vous sera épargné ! ■

Didier Latil

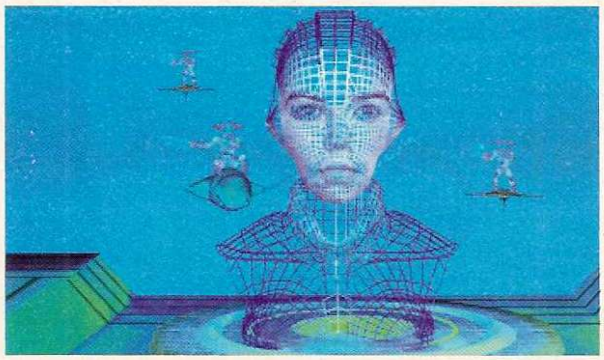
S.T.O.R.M
Abysses virtuelles

FORMAT : **PC CD-ROM.**
DÉVELOPPEUR : **VIRTUAL STUDIOS.**
DATE DE SORTIE : **JANVIER 96.**

Ayant repris depuis 1994, les activités et une partie du personnel de Loriciel, Virtual Studio a travaillé depuis comme société de développement. Développé depuis près d'un an et demi, dans le plus grand secret, un grand jeu est né : S.T.O.R.M.

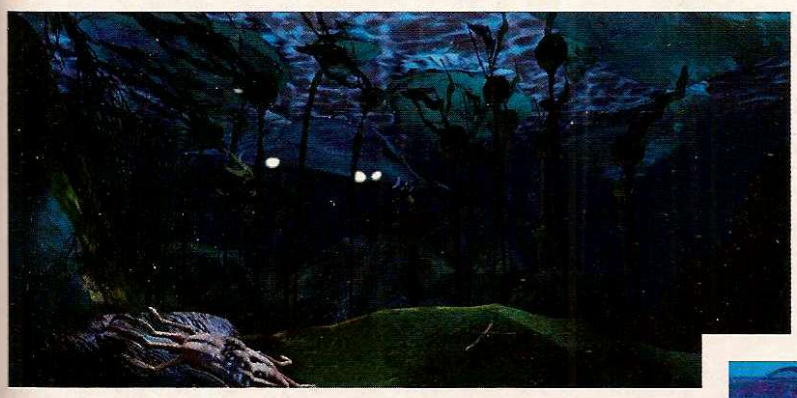


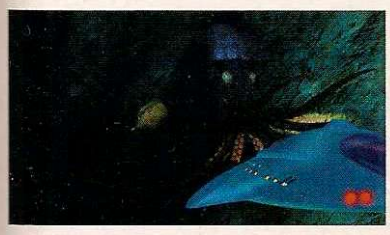
Le développement a commencé peu après la création de la société et au départ, le produit a plutôt été pensé comme un jeu d'aventure. American Softworks, l'éditeur U.S qui a pris le produit sous son aile, a cependant préféré le transformer en jeu d'action, tout en gardant un environnement de jeu d'aventure. De ce fait, un très gros travail a été fait au niveau du design et des story-board, avec près d'une demi-heure de scènes cinématiques, qui donneront plus qu'un simple liant aux différentes scènes de jeux. 15 personnes ont travaillé en continu sur le projet, avec de temps en temps quelques programmeurs supplémentaires.
Pour ne pas trop dévoiler le scénario, essentiel pour vivre pleinement le jeu, voici un bref résumé de votre situation. L'année 2055 voit la planète Terre sérieusement menacée par la pollution nucléaire, les agences gouvernementales cherchant désespérément un nouveau combustible propre. Celui-ci semble être trouvé avec le Praxillium, combustible révolutionnaire dont le premier gisement est localisé par près de 6 000 mètres de fond, au large de Terre-Neuve. La mise en exploitation commence plutôt mal, avec une mystérieuse explosion au niveau de la tête de forage de la station sous-marine chargée de l'extraction. Sabotage, accident ou intervention étrangère, vous êtes envoyé avec deux autres aquanautes à bord du S.T.O.R.M, sous-marin spécialement équipé pour les grands fonds, pour mener votre enquête ! Très rapidement, vous allez découvrir une civilisation engloutie, l'Atlantide, et ses habitants, dont une faction est elle aussi farouchement désireuse de s'approprier le Praxillium. En fait, tout le jeu est basé sur l'enchevêtrement de phases d'actions (un peu moins de 30 niveaux, regroupés dans 6 types différents de phases) et de séquences cinématiques.
Le jeu n'est pas complètement linéaire, et le joueur devra de temps en temps faire des choix. En outre, vous pourrez assister à plusieurs fins complètement différentes.



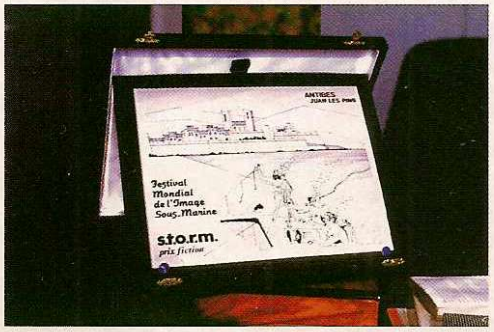
Le grand bleu en grand large

Pour bien comprendre la démarche adoptée, il faut savoir que les auteurs du produit ont cherché à en faire une véritable aventure, avec son atmosphère angoissante, propre à tout ce qui touche les profondeurs sous-marines. Pour l'occasion, ils n'ont pas hésité une seule seconde à faire appel à Markus, dessinateur qui possède des références impressionnantes dans le domaine puisqu'il a travaillé avec Besson sur des





Tous les ▲ personnages ont d'abord été dessinés sur papier. Certains ont ensuite été sculptés pour permettre aux infographistes une meilleure visualisation des spécificités physiques de ces individus et donc une meilleure modélisations.

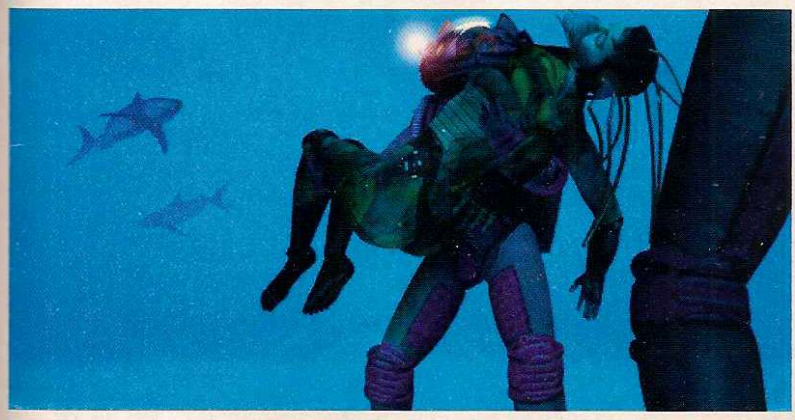


films comme *Le Grand Bleu* ou encore *Atlantis*, deux références en la matière et il ne fait aucun doute qu'*Abyss* a dû être aussi visionné plus d'une fois. Les graphismes, entièrement en SVGA, ont fait l'objet d'un énorme travail. Dans les phases cinématiques tout d'abord, les effets de lumières, les flous et les ondulations reproduisent à merveille la réalité. Réalisées sous Autodesk 3D Studio, toutes ces séquences ont pour base des dessins sur papier, avec des descriptifs très précis pour chacune des scènes. Il est d'ailleurs intéressant de savoir que S.T.O.R.M. a gagné le « prix fiction » au dernier festival mondial de l'image sous-marine qui se déroulait récemment à Juan-Les-Pins. Le jeu sera en outre présent à Imagina ! Ce rendu s'est trouvé encore amélioré par l'utilisation de palettes de couleurs adéquates et de textures vraiment très bien choisies. Pour ne rien gâcher, ce sont plus de deux heures de musiques qui accompagneront vos aventures, plus des voix et des bruitages enregistrés en studio.

Un shoot évolué

Les différentes phases de jeu consistent à évoluer dans des décors vus en coupe scrollant horizontalement (et parfois verticalement), entièrement en SVGA, avec des personnages modélisés en 3D. Parfois vous dirigerez le S.T.O.R.M, parfois ce sera un aquanaute, mais de toute façon, vous pourrez toujours revenir en arrière pour effectuer certaines actions. Il ne suffira pas de tirer sur tout ce qui bouge, le joueur se trouvant parfois confrontés à des mécanismes plus ou moins complexes. La réalisation semble là encore de très grande qualité, mais il faudra attendre encore quelques semaines pour découvrir pleinement le contenu des 3 CD qui constitueront le jeu ! ■

Didier Latil



netsurf nouveau

netsurf

Le magazine Internet

N°1 - Novembre / Décembre 95 - 35 FF

Réussissez votre connexion!

Personnel

Internet est multimédia
Découvrez l'image et le son « live » !

Créez votre page Web

Jouez en ligne !

Entreprise

Vendre sur Internet
Les solutions de paiement sécurisées

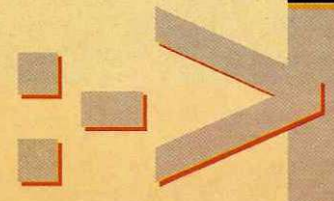
Trouver l'information
Découvrez les moteurs de recherche

Utiliser Internet à l'université

LE RÉPERTOIRE

Les 130 sites essentiels classés, pesés, détaillés !

35 F
avec un CD-Rom



Le magazine Internet

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre
Tél: +44 1291 625 780 (8h à 19 h lundi - samedi) **Fax: +44 1291 627 046** (24h/24)
MINITEL 3616 AZERTY rubrique DUC

Janvier 1996 ... En direct d'Angleterre: surplus d'inventaires, liquidations, saisies, faillites, etc...

ARRIVAGES CONSTANTS -> CONSULTEZ 3616 AZERTY rubrique DUC
TOUS LES PROGRAMMES SONT NEUFS, ORIGINAUX, AVEC LEURS INSTRUCTIONS D'ORIGINE

SELECTION PC 486 / PENTIUM (Prix T.T.C. port compris):

	Disc	CD ROM		Disc	CD ROM		Disc	CD ROM		Disc	CD ROM
ALIEN LOGIC (S.S.I.)		110 F	FLIGHT LIGHT		115 F	RENEGADE (S.S.I.)		110 F	TV SPORT FOOTBALL	45	45 F
AMBUSH AT SORINOR		75 F	FLIGHT OF THE INTRUDER		75 F	PREMIER MANAGER 3	120	120 F	ULTIMATE Underworld 1 & 2		125 F
ASTROLOGER		90 F	GEARWORKS (Casse-tête)	45		RETRIBUTION (F)		100 F	Complete ULTIMA 7		125 F
BC RACERS	100		HARPOON		90 F	RISE OF ROBOTS Spécial Ed. (F)		165 F	USS TICONDEROGA		135 F
BEETHOVEN 5è Symphon. (F)		95 F	IMAGINE 3.0	1495		SCOTTISH OPEN GOLF	120	120 F	UTOPIA	45	
BIG THREE (Wargames)		95 F	INT. OPEN GOLF CH. (F)	80		SIEGE		55 F	UNIVERSE (F)	95	95 F
BLADE OF DESTINY		90 F	IT CAME FROM THE DESERT		45 F	SILENT SERVICE 2		45 F	V FOR VICTORY 1 Utah Beach		95 F
BLOODSTONE		55 F	KICK OFF 3	100		SIM CITY ENHANCED		120 F	V FOR VICTORY 2 Russian Front		95 F
CAMPAIGN 2	120		KICK OFF 3 Euro Champ	120	120 F	SINBAD & Throne of Falcon		45 F	V FOR VICTORY 3 Arnhem		95 F
CANNON FODDER 2 (F)	105		LITIL DIVIL (F)	90	90 F	SOLITAIRE DELUXE	100	110 F	V FOR VICTORY 4 (G-J-S)		95 F
CIVILISATION	125	125 F	MAGIC CANDLE 3		60 F	SPACE FEDERATION (F)	90		VIRTUAL CHESS		125 F
CLOCKWISER (Casse tête)	45	80 F	MEDIEVAL WARRIORS	40		STARDUST SUPER EDITION (F)		80 F	VIRTUOSO		90 F
COMMANDER BLOOD		95 F	NAPOLEONICS (3 wargames)		65 F	STAR LEGIONS		75 F	VOYAGES OF DISCOVERY	45	45 F
DEFENDER OF THE CROWN		45 F	NIKKO (F - Éducatif)		90 F	SUPREMACY		45 F	WHEN 2 WORLDS WAR	95	
DESERT STRIKE (F)	95	95 F	NIPPON SAFES (F)	40		SVGA HARRIER	115	115 F	WHITE DEATH (Wargame)	65	75 F
D-GENERATION		55 F	NORTH & SOUTH (F)		45 F	TCHAIKOWSKI 1812		95 F	WOLF (Sim. Loup)	110	110 F
Encyclopedia Of Knowledge		90 F	OMAR SHARIF BRIDGE		95 F	TEAM YANKEE		45 F	WORLD CLASS RUGBY 95	80	80 F
F 1 (Vroom Multiplay)	115	115 F	PACIFIC STRIKE (Origin)	110		TEGEL MERCENARIES		95 F	WORLD CUP GOLF		95 F
FANTASY LEAGUE 95/96	90		PANZER GENERAL	125		TURNING POINTS (3 wargames)		65 F	WORLD WAR 2 ENCYCLOPEDIA		90 F
FLEET DEFENDER	125	125 F	PREDATOR 2		45 F	TV SPORT BASKETBALL		45 F	3-D WORLD BOXING		45 F

Notre personnel est **FRANCAIS**: n'ayez pas peur de nous téléphoner!

SELECTION AMIGA (Prix T.T.C. port compris):

PHOTON PAINT 2 (Utilitaire)	120 F	EMBRYO	65 F	KICK OFF 3 EURO CH. -A 1200	90 F	SKIDMARKS + DATA AGA	80 F
DEMOMANIAC (Utilitaire)	145 F	FALCON +2 DATA DISCS (F)	99 F	LIBERATION Captive 2 -A1200	85 F	SYNDICATE	45 F
BANSHEE (F) -A 1200-	95 F	F 1 -A 1200 (Vroom multiplay)	115 F	MANCHESTER UTD PREMIER	110 F	TACTICAL MANAGER 94/95	45 F
BASE JUMPERS	95 F	FOOTBALL GLORY	45 F	MEDIEVAL WARRIORS	40 F	TOP GEAR 2 (F)	75 F
BEHIND THE IRON GATE	125 F	FOOTBALL GLORY -A 1200-	45 F	MORPH (F) -A 1200-	45 F	TOTAL CARNAGE (F)-A 1200	45 F
BLITZKREIG (WARGAME)	85 F	GEARWORKS (Casse-tête)	32 F	NICK FALDO GOLF	35 F	TOWER OF SOULS - A1200	135 F
BRUTAL PAWS OF FURY (F)	80 F	GENESIA	95 F	NIGEL MANSELL (F)	45 F	TRANSARTICA	55 F
BUBBA'N'STIX (F)	45 F	GOAL 1.1 + DATA	95 F	OVERLORD	120 F	TRANSARTICA - A 1200	55 F
CAMPAIGN 2	115 F	HEIMDALL 2 (F)	95 F	PINBALL FANTASIES	45 F	TURBO TRAX - A 1200	115 F
CHAOS ENGINE	45 F	HEIMDALL 2 (F) -A 1200	105 F	PINKIE (F)	35 F	TURRICAN 3 (F)	80 F
CIVILISATION	125 F	INT. OPEN GOLF CH.(F) A1200	90 F	PREMIERE (F)	45 F	U.F.O. -A 1200	125 F
CLOCKWISER -A 1200 (Casse-tête)	45 F	INT. SPORT CHALLENGE	45 F	PUGGSY (F)	85 F	URIDIUM 2 (F)	90 F
CRYSTAL DRAGON	95 F	JAMES POND 3 (F) -A 1200	45 F	Rise of the robots (F) A1200	175 F	VITAL LIGHT (F)	35 F
D-GENERATION (F)	55 F	K 240 (F)	90 F	ROBINSON'S REQUIEM	95 F	WARRIORS OF RELEYNE (F)	70 F
DISPOSABLE HERO (F)	60 F	KICK OFF 3	90 F	ROBINSON'S REQUIEM A 1200	95 F	WHITE DEATH (WARGAME)	85 F
ELITE 2	125 F	KICK OFF 3 - A 1200	90 F	RUGBY COACH	45 F	WORLD CLASS RUGBY 95	75 F
ELFMANIA (F)	75 F	KICK OFF 3 EURO CHALLENGE	90 F	SKELETON KREW (F) - A 1200	75 F	ZOOL (F)	35 F

SELECTION AMIGA CD 32 (Prix T.T.C. port compris):

BATTLE CHESS (F)	75 F	CLOCKWISER	80 F	LIBERATION CAPTIVE 2	70 F	SLEEPWALKER (F)	75 F
BANSHEE (F)	75 F	DEEP CORE (F)	75 F	LOST VIKINGS (F)	75 F	SKELETON KREW (F)	75 F
BRUTAL FOOTBALL (F)	60 F	EMERALD MINES (F)	95 F	MARVIN MARVELLOUS	70 F	SOCCER KID	50 F
BUBBA'N'STIX (F)	75 F	FIRE & ICE (F)	75 F	MORPH (F)	40 F	STRIKER (F)	75 F
CANNON FODDER (F)	70 F	FIRE FORCE (F)	75 F	MYTH	45 F	STRIP POT (Érotique)	110 F
CASTLES 2	85 F	HEIMDALL 2 (F)	95 F	POWER GAMES (500 JEUX)	90 F	TOTAL CARNAGE (F)	75 F
CHAOS ENGINE (F)	80 F	HUMANS 1+2 (F)	75 F	PREMIERE (F)	75 F	UNIVERSE (F)	95 F
CHUCK ROCK 1 (F)	50 F	JET STRIKE	60 F	SABRE TEAM	80 F	ZOOL (F)	75 F
CHUCK ROCK 2 (F)	75 F	JUNGLE STRIKE	60 F	Sensible SOCCER Europe (F)	85 F	ZOOL 2 (F)	75 F

Nous stockons également LES MEILLEURS LOGICIELS **DOMAINE PUBLIC, SHAREWARE, FREEWARE** en provenance directe des **ETATS-UNIS**: des **copieurs, déplombeurs, solutions, mises à jour, patches**, etc... Nos disquettes DP sont **fonctionnelles. Pas de mauvaises surprises avec des horreurs bridées ou incomplètes.**

Pour un **envoi immédiat** d'articles ci-dessus (règlement par carte VISA/ EUROCARD): **téléphonez**-nous (**pas de panique, notre personnel est FRANCAIS**), ou **faxez** votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel: **3616 AZERTY puis DUC.** Ou rédigez (**EN FRANCAIS SVP**) sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste Français, les cartes internationales VISA et EUROCARD, mandats internationaux (ou Eurochèque en sterling si vous n'avez pas de chéquier Français). Notre catalogue complet vous est envoyé -gratuitement- avec votre première commande.
Pour recevoir **GRATUITEMENT** un listing d'une **sélection** de nos stocks téléphonez, faxez ou écrivez-nous **EN FRANCAIS.** Si vous désirez recevoir un catalogue **COMPLET** pour votre ordinateur, SVP joignez 6 timbres à 2.80 F ou 4 C.R.I. SVP, précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrons pas donner suite à votre demande.

Nous envoyons aussi par avion **-et sans aucun supplément de frais de port-** les produits ci-dessus vers la **SUISSE**, les **DOM TOM** et aux **francophones du MONDE ENTIER.**

Toute commande est considérée comme ferme.

REPORTAGES

L'avenir de la micro

Enfin du nouveau

Après avoir vécu pendant des années avec les PC, Mac, Amiga et autres machines, somme toute d'un certain âge, peut-être est-il temps de laisser la place à une nouvelle race de micros. C'est ce que semblent se dire de nombreux constructeurs dont nous vous proposons de découvrir les projets.

En l'espace de quelques semaines, plusieurs fabricants ont annoncé ou présenté les micros du futur, signe d'une volonté commune de tourner la page des « compatibles PC » au succès quasi-monopolistique. Le noyau central de cette mouvance est le trio Apple/IBM/Motorola qui s'apprête à dévoiler enfin toutes les caractéristiques de la PowerPC Platform qui se veut le standard des années 2000. Dans un monde extrêmement standardisé, l'Amiga et la BeBox pourraient peut-être apporter ce qui manque à ce milieu : l'innovation et l'originalité. Enfin, depuis près de vingt ans, nous baignons dans le concept, créé par IBM, d'ordinateur personnel. De nouvelles firmes pensent que la micro-informatique a besoin d'une véritable révolution avec le network computing. Cela peut vous sembler trop lointain mais il était grand temps de faire le point. La micro-informatique évolue tellement vite qu'il vaut mieux être informé avant que cela ne vous tombe dessus. ●

POWERPC PLATFORM : LE NOUVEAU STANDARD ?

Avant même de parler de ce nouveau standard, je tiens à préciser un point important pour éviter toute confusion. Le PowerPC n'est pas une machine mais un microprocesseur né de l'alliance IBM/Apple/Motorola.

Au début, seul Apple avait pris le risque de sortir des machines basées sur ce microprocesseur RISC au rapport puissance/prix défiant toute concurrence. Le constructeur de Cupertino les a nommés PowerMac. IBM n'a sorti que récemment les Power Series utilisant le PowerPC. Malheureusement, aucune norme ne les unit réellement.

C'est pour cela qu'IBM, Apple et Motorola se préparent à présenter au prochain CES de Las Vegas les caractéristiques de ce qu'ils ont appelé le PowerPC Platform.

Le premier PowerPC a avoir atteint les utilisateurs. Depuis son succès est incontestable. ▶

◀ Les Power Machines de chez Apple ne devraient pas réellement changer de look par rapport aux actuels PowerMac.

Les caractéristiques alléchantes du PowerPC couplées à une architecture d'un coût somme toute minime font que de nombreux fabricants ont d'ores et déjà montré leur intérêt. Parmi eux, on peut citer Power Computing, Canon, Pioneer, Daystar Digital, IPC Technologies, Radius, TNPC (Taiwan New PC Consortium). Beaucoup d'autres s'intéressent à ce standard pour la fabrication de cartes et périphériques spécifiques à la Power PC Platform.

À l'heure actuelle, on peut être sûr de deux caractéristiques de la PowerPC Platform. Tout d'abord, toute machine répondant aux règles fixées par le trio pourra être utilisée avec le système d'exploitation qui vous intéresse. Le disque dur pourra comporter divers systèmes et booter sur celui qui vous convient. Dans la liste des OS ultérieurement disponibles, on trouve ainsi le MacOS (le plus abouti actuellement et déjà en service depuis plus d'un an optimisé PowerPC), l'OS/2 d'IBM, Windows NT, Solaris de Sun, AIX d'IBM, l'AmigaOS (cette liste n'est pas exhaustive, d'autres pourraient s'allier). De ce fait, vous ne serez plus esclave d'un seul système d'exploitation (Windows pour ne pas le citer). L'autre aspect quasi-définitif devrait être l'utilisation de la norme PCI pour les cartes. Avec cette norme, les « Power machines » bénéficieraient d'un standard répandu et donc de produits moins coûteux.

Il est un peu tôt pour évoquer l'influence d'un tel standard sur le domaine des jeux vidéo mais il vaut mieux se méfier. Le potentiel est immense. Si le trio infernal réussit, les Power Machines pourraient bien devenir incontournables pour les éditeurs de softs ludiques. Les premières machines devraient sortir des usines mi-96. Gen4 vous tiendra bien entendu au courant des évolutions de ce « killer-standard ». ●

AMIGA : BACK TO THE FUTURE

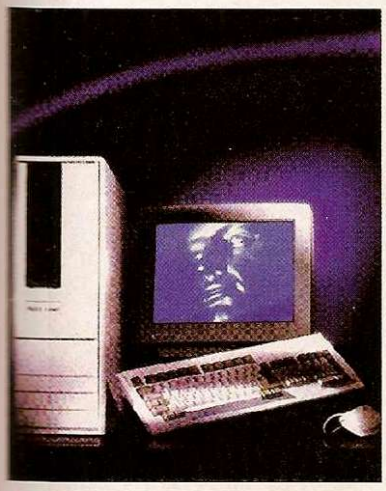
La direction que prend la nouvelle compagnie ne peut que rassurer les *Amigafans*. Début novembre, Peter Tyschtschenko, président d'Amiga Technologies, a officiellement annoncé la politique commerciale que va suivre sa firme. Comme le souligne M. Tyschtschenko, AT a un plan de long terme et progresse pas à pas. Le nom Commodore demeure comme un label pour la sortie imminente de compatibles PC.

Première étape : une politique de relance

Si vous suivez encore les revues Amiga, vous aurez probablement remarqué la nouvelle disponibilité des A1200. Par contre, leur prix est plus que critiquable (3 990 F avec un disque dur). Quoiqu'il en soit, AT annonce d'ores et déjà avec une fierté non dissimulée une vente de plus de 20 000 A1200 dans toute l'Europe. Les A4000T devraient être disponibles début 96. Ceux-ci s'attaqueront aussi au marché américain où la demande est importante ; cela étant dû à l'utilisation des Amiga pour la production vidéo et l'image de synthèse via le Videotoaster et Lightwave. Conjointement, AT s'intéresse au marché chinois. Leur partenaire Tianjin Used Multimedia Inc devrait lancer des C64, des Amiga bas de gamme et probablement la CD32.

Deuxième étape : du neuf avec du vieux

Courant 96, AT a l'intention de proposer de nouveaux modèles basés sur le chipset AGA. On parle ainsi d'un « A1300 » intégrant plus de mémoire (4 Mo), un 680x0 plus puissant (68030 probablement), un disque dur et un CD-Rom. La logique commerciale d'un tel projet n'est pas facile à cerner. Pour suivre la course à la puissance, des cartes 68060 devraient être disponibles début 96 pour les A4000T alors qu'on peut déjà en trouver sur A1200. Suivront, avant fin 96, les cartes PowerPC pour les A1200, A3000, A4000, A4000T et probablement pour les autres modèles 96.



▲ Commodore a eu à peine le temps de commercialiser l'A4000T avant de rendre l'âme.

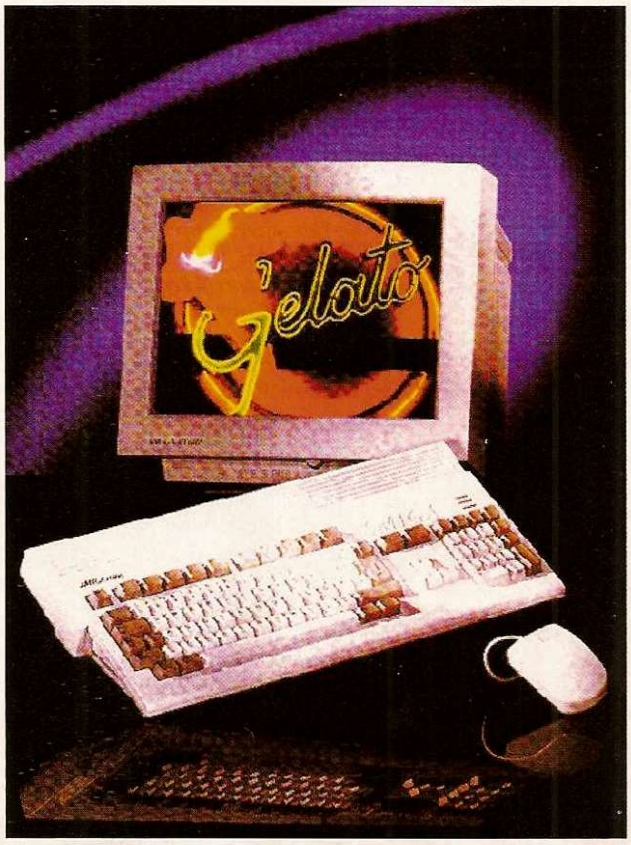
Troisième étape : Power Amiga, enfin !

Après bien des incertitudes, AT a enfin annoncé les futurs Amiga. Ils seront basés sur le PowerPC. AT s'efforce par ailleurs d'intégrer le standard PowerPC Platform. Ces nouvelles machines devraient garder la compatibilité avec les modèles actuels. Pour ce, AT est en pourparlers avec Apple pour leur technologie d'émulation des 680x0 et Motorola pour qu'il leur fabrique des PowerPC intégrant des 680x0. Quoiqu'il en soit, ces Power Amiga devraient bénéficier enfin du chipset AAA ou une évolution de celui-ci. D'autre part, véritable cheval de bataille d'Amiga Technologies, l'AmigaOS reviendra en version optimisée pour PowerPC. De nombreuses améliorations devraient y être apportées et sa taille resterait raisonnable. L'importance de l'AmigaOS dans la politique d'AT est telle qu'ils ont l'intention de le porter sur d'autres microprocesseurs. AT est persuadé que le marché a besoin d'un système d'exploitation multitâche préemptif et peu avide de mémoire. Ces Power Amiga ne devraient pas voir le jour avant début 1997 mais on sait d'ores et déjà que le premier modèle intégrera un PowerPC 604. D'autres modèles entrée et milieu de gamme suivront.

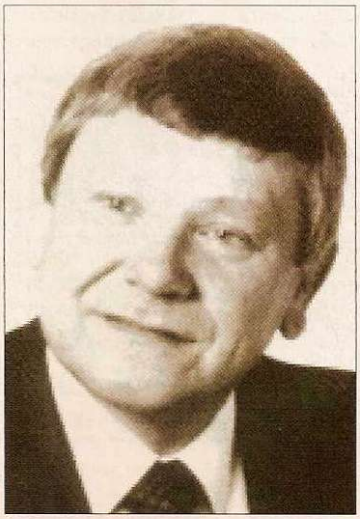
Alors que penser ?

Il faut bien l'avouer, Amiga s'intéresse principalement aux « power users », les fanatiques des ordinateurs et aux professionnels de l'audiovisuel. Sur ce point, AT use de la même politique que Be Inc. Malgré tout, le manque de softs risque de porter préjudice à une compagnie qui a tout à prouver. Même si les grands pontes d'AT assurent qu'une politique de soutien aux développeurs va être mis en place, il faut bien avouer que rares sont les éditeurs continuant à développer sur cette machine.

En s'alliant au PowerPC Platform, cette lacune pourrait être compensée mais, dans ce cas, comment imposer l'architecture Amiga face aux autres constructeurs ? La rumeur de carte Amiga PCI pourrait bien y remédier mais encore faut-il une logithèque intéressante. Comme vous pouvez le constater, Amiga Technologies est actuellement dans un cercle vicieux. Leur salut viendra de leur capacité à en sortir. ●



L'A1200 est ▲ de nouveau disponible chez les revendeurs. Malgré ses qualités, son prix actuel est trop élevé.



◀ P. Tyschtschenko, le nouveau patron d'Amiga Technologies.

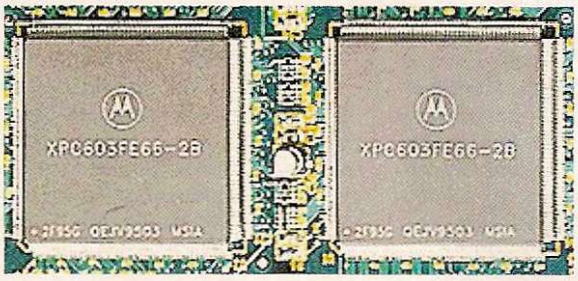
BEBOX : UN PARI RISQUÉ

À la surprise générale, début octobre, une toute nouvelle compagnie Be Inc a présenté son premier produit : la BeBox. Fondé par Jean-Louis Gassée, ex-ponte d'Apple, Be Inc a pour but d'offrir une machine à l'architecture totalement revisitée pour un prix relativement modique.
La BeBox intègre deux microprocesseurs PowerPC 603 à 66Mhz. Ceux-ci fonctionnent en duo et cela grâce à un système d'exploitation, nommé tout simplement BeOS, multitâche préemptif et capable de gérer plusieurs microprocesseurs.

Une architecture intéressante

Les futurs modèles pourront ainsi comporter jusqu'à 8 PowerPC. Ceci est une technique bien moins onéreuse pour augmenter la puissance des machines. Pour encore tirer les prix vers le bas, Be Inc a opté pour divers standards. Ainsi, la BeBox possède 3 slots PCI et 5 slots ISA. En ce qui concerne le stockage, elle intègre des contrôleurs IDE et SCSI 2. Les divers ports claviers, souris et joystick sont à la norme compatible PC. En ce qui concerne la mémoire, vous pourrez utiliser vos barrettes SIMM 72 broches (256 Mo maximum). Le lecteur de disquette est le même que sur compatible PC. Le système sonore 16 bits est inclus. Toute une floppée de ports d'entrée/sortie est intégrée (2 ports MIDI, 4 ports série, 2 ports joystick, 1 port parallèle, 3 ports infrarouge). Avec cela, la BeBox sera livrée avec l'environnement de développement Code Warrior, celui même utilisé par les PowerMac. Le prix annoncé est de 10 000 F HT. Attention, à ce prix là, la BeBox ne fonctionne guère. Ainsi, ni carte graphique, ni mémoire, ni disque dur, ni CD-Rom, ni clavier, ni souris, ni écran ne sont proposés en standard. Renault a dû influencer les ingénieurs de Be Inc puisqu'on ne vous propose pas moins que d'inventer la vie qui ira avec votre BeBox en lui adjoignant les extensions adéquates. Bref, pour le prix d'une grosse configuration Pentium, vous aurez une machine deux fois plus puissante.

▲ Avec la puissance de la BeBox et la configuration présentée sur cette photo, ça peut faire rêver.

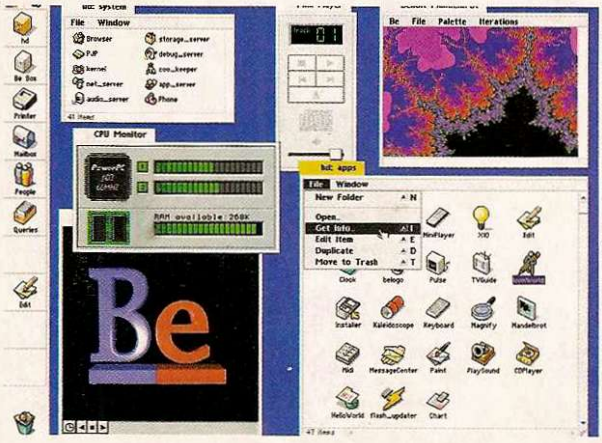


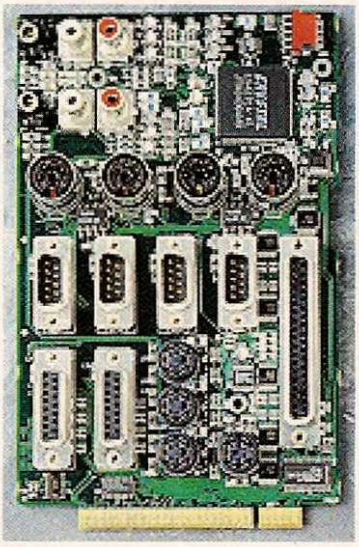
◀ L'originalité de la BeBox est d'intégrer dans le premier modèle deux PowerPC 603 à 66 MHz.

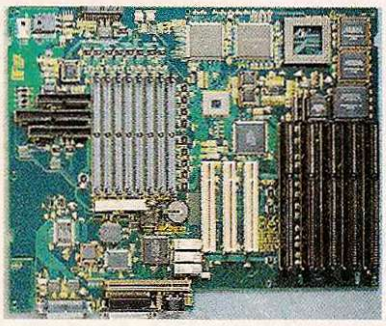
Un succès possible ?

La BeBox possède bien des atouts. Le gros problème à l'heure actuelle est un manque total d'applications. En fait, disponible depuis mi-octobre pour les développeurs principalement, la BeBox ne sera réellement accessible qu'en janvier 96.
À cette date, on pourra espérer quelques applications. En ce qui concerne le jeu, la conversion de titres pour cette machine ne devrait pas poser d'énormes problèmes puisque la grande partie des cartes et interfaces sont les mêmes que chez les compatibles PC. Espérons que quelques éditeurs prendront le risque de sortir des versions BeBox. Mon regard se dirige principalement chez les éditeurs de shareware. À l'instar des futurs Amiga, la BeBox souffre de la même lacune. En fait, pour ces deux machines, si l'obstacle de la logithèque est franchi, leur succès pourrait bien être éclatant. ●

D'un aspect résolument moderne, le BeOS semble déjà surpasser toute ▼ la concurrence.







BE Carte mère. ▲

◀ Carte d'entrée/sortie de la BeBox.

ORACLE : UN NOUVEAU CONCEPT

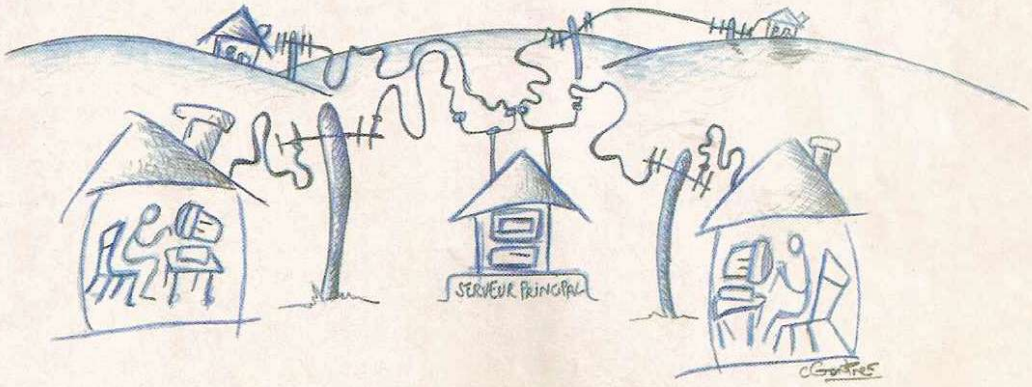
Au récent COMDEX de Las Vegas, Oracle a annoncé un projet aux caractéristiques des plus intéressantes. En fait, plus qu'une machine c'est un véritable chamboulement de l'environnement informatique tel qu'on le connaît : le concept du Network Computer (NC ou ordinateur de réseau). Contrairement au PC (Personal Computer ou ordinateur personnel), ces NC coûteraient très peu chers

Qu'est-ce que le Network Computer ?

Le Network Computer ressemble d'apparence à n'importe quelle compatible PC. Il possède un écran, un clavier, une souris et une unité centrale. Mais cette dernière comporte peu ou pas de disque dur, peu de mémoire, un microprocesseur moins cher (donc moins puissant) et une carte réseau. D'autre part, Oracle proposera un système d'exploitation spécifique qui devrait coûter deux fois moins cher que ceux de Microsoft. Mais comment une machine pareille peu faire face aux compatibles PC ?
Et bien voilà, imaginez que toutes les applications, tout le stockage et une bonne partie de la puissance de traitement nécessaires sont situés sur un gros serveur auquel vous aurez accès par le Network Computer. Pour ceux qui suivent l'informatique depuis des années, Oracle n'a fait que reprendre le concept des terminaux mais en le généralisant aux particuliers. En résumé, vous possédez un compte sur le serveur et avez accès à un maximum de données, d'applications et de puissance de traitement. Pour le ludique, le jeu en réseau sera, par définition, facilement accessible et on peut alors espérer de gigantesques parties d'Hexen, Duke Nukem 3D, etc. Un autre point intéressant est qu'un tel système court-circuite les distributeurs classiques. Le potentiel d'un tel concept est énorme.

Network Computer : est-ce si rose ?

En y réfléchissant bien, de nombreuses inconnues demeurent. Autant aux États-Unis, le réseau est déjà dense et donc Oracle pourra en tirer partie, autant en Europe et plus particulièrement en France, un tel réseau semble tenir du miracle compte tenu de la vitesse des politiques à lancer un « vrai et viable » projet sur le plan national. D'autre part, la sécurité pose problème. Comment va-t-on pouvoir protéger les informations de chacun des comptes-utilisateurs ? Oracle y réfléchit mais l'insécurité a de quoi refroidir les usagers.
Enfin, réseau oblige, le prix de revient d'une telle machine est-il si peu élevé que cela ? En effet, même si la configuration initiale est extrêmement accessible, qu'en sera-t-il du prix des connections, des téléchargements de programmes, des services rendus par les divers serveurs ?
Oracle s'attend à proposer les premiers Network Computer pour la fin de l'année 96. Certains prophétisent la fin des ordinateurs personnels. Parmi les intéressés, on voit en tête IBM et Sun. ●



Adresses Internet

Pour de plus amples informations, voici quelques adresses Internet.

AMIGA :
http ://www.amiga.de
http ://www.veronica.nl/escom/

BE INC :
http ://www.be.com

POWERPC PLATFORM :
http ://www.apple.com
http ://www.motorola.com
http ://www.ibm.com
http ://power.globalnews.com/ppchome.htm

ET LE PC DANS TOUT ÇA ?

Quoiqu'il arrive, toutes ces machines n'arriveront pas à maturation avant au moins un an ou deux. Dans cette intervalle, le compatible PC a encore de beaux jours devant lui. Il suffit de voir le succès que connaît cette machine auprès des utilisateurs et des éditeurs. Pourtant, si l'on regarde à plus long terme, comment le compatible PC peut faire face à des machines plus récentes ? De plus, après le P7, Intel devrait avec l'aide de Hewlett Packard sortir un microprocesseur RISC pour 1999. Qu'en sera-t-il pour les compatibles PC à ce moment là ? Microsoft, si souvent décrié, pourra-t-il faire face à tous ces OS ?
Certains clameront que l'évolutivité du compatible PC le sauvera toujours mais la surenchère des cartes en tous genres ne fait qu'alourdir une machine au fonctionnement que beaucoup considèrent comme dépassé.
De toute façon, les *Pcistes* ne seront en aucun cas réellement lésés car il suffira au moment voulu d'affecter le budget habituellement prévu pour upgrader son compatible PC à une de ces nouvelles machines.

Ce qu'il faut en retenir

Quel que soit le domaine, celui-ci a besoin de nouveauté pour progresser. Que de nombreuses personnes songent à faire évoluer l'informatique personnelle est rassurant. Cela est signe que ce milieu est bel et bien vivant. Avec le compatible PC, il est indéniable que de nombreux progrès ont été fait mais cela concerne principalement les périphériques. Mais qu'en est-il de l'ordinateur comme entité ? En prenant suffisamment de recul, on constate alors avec plus ou moins de surprise que nous utilisons des machines conçues dans les années 70. L'arrivée de ces projets annonce peut-être une nouvelle ère. Quoiqu'il en soit et comme on dit : « Une petite révolution de temps à autre ne fait pas de mal. » ●

Apogee/3D Realms

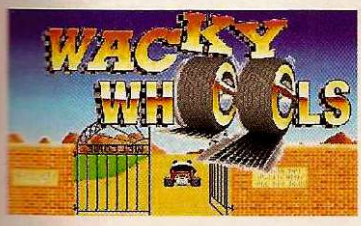
La passion a toujours raison

L'existence de reporter réserve bien des surprises. Départ à la va-vite, les heures de décalages, speaking english all the time. Bref tout pour rendre la vie idyllique. Rendre visite à Apogee n'a pas été de tout repos mais qu'est-ce que c'était bon !

LES PIONNIERS DU SHAREWARE

Domicilié à Dallas et distribué par US Gold en France, Apogee a vu le jour en 1987 avec la sortie sur le marché shareware de Kingdom of Kroz. Dirigé par Scott Miller et George Broussard, deux fervents adeptes des jeux vidéo, Apogee a quasiment crée le marché shareware tel qu'on le connaît actuellement. Partant du principe que les joueurs aiment pouvoir tester un produit (en version limitée) avant même de l'acheter, le concept du shareware était le bienvenu. De plus, par une politique de « SAV » assez soutenue via Internet et BBS, les auteurs des jeux pouvaient bénéficier immédiatement des critiques des premiers « testeurs » et ainsi améliorer le produit pour les updates à venir (facturées cette fois-ci). Peu à peu, Apogee s'attaque au marché des logiciels Full Price en proposant en magasin des versions complètes de leurs softs. Avec sa politique de shareware, Apogee a pu court-circuiter le réseau de distribution qui, comme chacun sait, est des plus avides. Ils ont ainsi pu payer grassement les développeurs afin de les garder sous leur aile (même si certains ont préféré faire cavalier seul comme ID Software).

▲ Duke Nukem 2.



▲ Wacky Wheels

▲ Wolfenstein 3D.

▲ Commander Keen.

Tout comme Doom

Je suis certain que vous possédez au moins un soft Apogee. En effet, après Kingdom of Kroz, cet éditeur a tout de même produit la série Commander Keen et Wolfenstein 3D, fruit d'une jeune équipe devenue célèbre depuis : ID Software. Ensuite, avec d'autres équipes, on a pu apprécier Raptor, l'un des tous premiers shoot'em up digne de ce nom ainsi que les deux premiers épisodes de Duke Nukem, jeu de plates-formes. Rise of the Triad annonce le retour d'Apogee dans le domaine des jeux à la Doom (Doom-like pour les branchés). À ce sujet, Saviez-vous qu'il a été programmé entre autres par un des ex-fondateurs d'ID Software ? Se rendant compte de l'importance des Doom-like, Apogee décide en juin 1994 de créer un label spécialisé dans l'édition de ce type de produit : 3D Realms. L'un des tous premiers softs à sortir sous ce label fut Terminal Velocity dont les auteurs ont récemment crée Fury3, pour Microsoft. Pour garder sa position de leader dans le monde de shareware, 3D Realms regroupe ainsi toutes les compétences pour faire évoluer ce genre de plus en plus prisé par les joueurs. D'ici la rentrée, de nombreux titres devraient voir le jour pour notre plus grand plaisir.
Sans pour autant délaisser les jeux plus classiques, Apogee/3D Realms possède des produits à faire pâlir n'importe quel grand éditeur. Attention mesdames et messieurs d'EA, Interplay, Virgin, Warner et autres, la passion de tous ces petits génies risquent de vous causer bien des soucis. ■

▲ Kingdom of Kroz.

▲ Rise of the Triad.

▲ Raptor.

DUKE NUKEM 3D

▲ Et un vol plané made in Apogee !

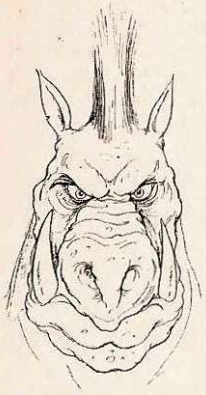
Le sang qui gicle dans ▲ tous les sens, ça c'est jouissif !

Jolie boîte ! Les minettes ont des formes avantageuses. On ne peut pas en dire autant ◀ de l'alien.

Après plus d'un an de développement (qui a débuté en avril 94), Duke Nukem 3D risque de devenir la nouvelle référence en matière de jeux 3D à la Doom. Utilisant le Build Engine, DN 3D va faire plaisir à ceux qui en avaient quelque peu assez des ambiances gothiques, moyenâgeuses ou heroic fantasy. En effet, ce jeu vous balance tout droit dans un Los Angeles futuriste ravagé et conquis par des aliens. Suite aux deux précédents épisodes, Duke, notre héros du jour, a un principe inaltérable : il faut bien sacrifier quelques innocents pour nettoyer la Terre de ces immondices. Il n'est donc pas étonnant de trouver chez lui une certaine aisance à presser la gâchette en toute circonstance. Avec une logique pareille, il ne faudra pas être surpris pas la violence des événements.

La version shareware à laquelle j'ai pu jouer, propose pas moins de six niveaux gigantesques, truffés de passages secrets. Comme il faut s'y attendre, la violence humoristique est de mise mais pour une fois un autre facteur, véritable blasphème pour les esprits puritains fait son apparition : le sexe (enfin)...

DN 3D regorge de nouveautés et d'innovations (même si certaines ont fait récemment leur apparition dans Hexen). Ainsi, Los Angeles oblige, vous assisterez médusé à des tremblements de terre. Cela influence les décors et ouvre parfois des passages. Dans le même ordre d'idée, vous pouvez détruire des pans de mur, des plafonds ou même le sol. Parmi les détails, on peut remarquer que le sang gicle vraiment dans tous les sens et tâche aussi bien les murs que le sol. Tout personnage mettant son pied dans une mare de sang laissera des traces derrière lui. En allant dans des toilettes vous pourrez, entre autre, soulager votre vessie même si certains y font autre chose. J'ai particulièrement apprécié la présence des effets de miroir. Non seulement on peut voir les ennemis avant même de subir leur extrême puanteur mais on peut leur tirer dessus, les projectiles faisant ricochet sur les miroirs. Imaginez un peu, en mode multijoueur, toutes les possibilités que cela implique. Le premier niveau se déroule pas loin d'un cinéma porno (je vois que certains lecteurs s'éveillent quelque peu). En déclenchant le projecteur vous pourrez voir une animation un petit peu osée. Le réalisme est tel que si vous passez de l'autre côté de l'écran, le film est aussi inversé. Le joueur sera convié à bien scruter tous les éléments du décor. Par exemple, certains passages se cachent derrière des posters. Avec le



Le graphiste s'en est donné à cœur joie pour la conception des divers ennemis.

Ah les flics! Toujours en train de foutre le bordel dans les rues. ▶

Build Engine (voir encadré), 3D Realms a intégré la possibilité de nager non seulement à la surface de l'eau mais aussi dans les profondeurs. Le programme vous permet même de tirer à travers et ainsi atteindre des adversaires sous l'eau. Dans certains niveaux, les monstres peuvent se téléporter ce qui est assez déconcertant alors que vous essayez tant bien que mal de les buter.

▲ Il est bien dommage de devoir massacrer une si jolie pièce. Mais le boulot avant tout.

▲ C'est dans ce cinéma que vous découvrirez un petit film « osé ».

Armes et accessoires

Hormis les classiques pistolet, mitrailleuse, fusil à pompe, lance-roquettes ou lance-flammes, quelques armes plutôt originales apparaissent. Ainsi, le fusil réducteur permet, comme son nom l'indique, de réduire ses adversaires puis de les écraser au pied. En mode multijoueur, vous pouvez imaginer l'humiliation que vous infligerez à vos ennemis. D'autre part, avec un peu de persévérance vous trouverez peut-être les pièges laser. En les plaçant correctement à des points stratégiques, tout personnage ou ennemi passant devant, se retrouve immédiatement foudroyé. Les grenades (ou devrais-je plutôt dire mines antipersonnel) peuvent être déclenchées à distance via un petit détonateur. Enfin, je vous présente l'accessoire que j'ai le plus aimé : le hologram-box. En le déposant dans une pièce, l'hologramme servira de leurre. Avec un peu de jugeote, vous comprendrez qu'en se planquant dans un coin de la pièce, la fusillade sera entièrement à votre avantage. L'option caméra permet de visualiser tout mouvement d'ennemis dans diverses salles. Son utilisation couplée aux mines permet de nettoyer un secteur sans même y être présent. Je peux continuer indéfiniment à vous décrire Duke Nukem 3D mais je vous laisse le plaisir de le découvrir vous même dès janvier 96 si tout va bien. ■

Regardez bien ▲ ce miroir. Vous allez peut-être y reconnaître quelqu'un. Mais c'est moi !

◀ Les programmeurs ont été obligés de tenir compte de la susceptibilité des puritains en tous genres.

BLOOD

Ce troisième jeu utilisant le Build Engine n'atteindra probablement pas vos moniteurs avant l'été 96 mais il passera difficilement inaperçu. Contrairement à Duke ou Shadow, l'ambiance de Blood est beaucoup plus gothique, à l'instar d'Heretic ou Hexen. Par contre, ici on s'aperçoit vraiment de la qualité de leurs routines. Les décors sont beaucoup plus fouillés et comportent maintenant des formes arrondies. Les programmeurs vont tellement loin qu'on peut détruire des éléments du décor comme les pontons. L'une des originalités vient de la présence de maps en fil de fer (comme dans les Doom) et de maps texturées. Comme le permet le Build Engine, les jeux de lumière sont fantastiques. Blood intégrera bien entendu toutes les possibilités qu'offrent Duke et Shadow c'est-à-dire celles de regarder au-dessus/en dessous, d'aller sous l'eau, etc. En fait, dans un certain sens, tout cela n'est rien face au jeu lui-même. Les âmes sensibles vont devoir s'abstenir car la violence y est inouïe. Parmi les armes à votre disposition, vous aurez des bâtons de dynamite, un fusil de chasse ou encore une poupée vaudou. Cette dernière est génialement et subtilement sadique. À partir du moment où des ennemis se trouvent face à vous, infligez-leur des coups extrêmement douloureux en piquant la poitrine ou carrément sous la ceinture ! Mais attention, si personne ne se trouve aux alentours, vous vous piquerez les doigts. Ceci n'est qu'un minuscule aperçu de la profondeur philosophique de Blood. ■

▲ Il semblerait que ce soit mon heure. La mort m'attend.

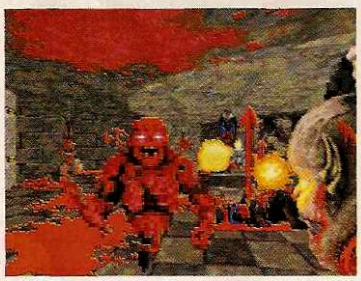
▲ Ravageur ce fusil à pompe. Regardez le trou que le gros a sur le bide.

Les bâtons de ▲ dynamite sont drôlement efficaces surtout lorsque les ennemis abondent.

SHADOW WARRIOR

▲ Le cœur est une arme aussi originale que dévastatrice.

Fouillez ▲ derrière des cascades. On y trouve parfois des passages.



En récupérant la tête d'un ennemi, vous pourrez vous en servir comme arme. ▶

◀ L'arbalète lance des flèches explosives. Pas étonnant de voir gicler le sang.

Avec un même moteur, 3D Realms nous montre qu'il est possible de changer du tout au tout. Ici, vous vous retrouvez dans une ambiance fantasy avec des ninjas. En fait, l'environnement est plutôt original puisqu'il mélange plusieurs genres. Du point de vue armement, vous avez des katanas, des shurikens, des uzis ou encore des arbalètes. Ceci est somme toute assez classique. Pourtant, les auteurs ont réussi à intégrer des innovations. Ainsi, en tuant certains monstres, on peut récupérer les morceaux de leur corps qui intégraient une arme. Vous pourrez alors vous en servir à votre tour. Fantasy oblige, vous avez accès à des sorts. Certains vous permettent d'être invisibles, d'autres vous entourent d'une barrière de fireballs vous protégeant de toute attaque impromptue. L'eau est un aspect extrêmement important dans Shadow Warrior. Certains passages secrets sont cachés derrière des cascades. De plus, en allant sous l'eau vous découvrirez parfois de véritables abysses. À l'instar de Duke Nukem 3D, vous pourrez tirer à travers la surface de l'eau. Pour encore plus de réalisme, on peut voir les vagues s'échouer sur les berges. Une autre innovation que j'ai toujours souhaité depuis Wolfenstein 3D est la possibilité de voir en pied sa propre personne. Voilà qui est chose faite avec Shadow Warrior. La version que nous avons pu voir était malheureusement encore assez loin d'être finalisée et les auteurs espèrent encore inclure des tas de surprises avant sa sortie au printemps. ■

Ces bestioles sont difficiles à éliminer. Elles sautent dans ▼ tous les sens.

▲ Et deux uzis pour votre pomme ! Un vrai régal !

▲ C'est avec la main sur le cœur que je leur offre ces fireballs.

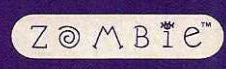
▲ Arme made in ninja, les shurikens sont assez efficaces.

LOCUS™

Les arènes du Futur

LOCUS c'est l'ultime jeu multijoueur en réalité virtuelle • 3D en temps réel • Effets sonores numérisés en 16 bits • Jeu en réseau jusqu'à 9 joueurs • Supporte tous les types de casques virtuels

Disponible pour PC CD-ROM et Mac CD-ROM



http://www.grinteractive.com

Distribué par Virgin Interactive Entertainment : 233, rue de la Croix Nivert - 75015 Paris - Service consommateur - tél : 53 68 10 00

LOCUS™ ©1995 Zombie LLC. All rights reserved. Produced and developed by Zombie LLC. Distributed by GT Interactive Software (Europe) Ltd. Package design by REM Graphic Design; ©1995 Zombie LLC. All rights reserved. LOCUS™ is a proprietary trademark of Zombie LLC.Zombie™ and the Zombie logo™ are proprietary trademarks of Zombie LLC. GT™ and the GT logo™ are trademarks of GT Interactive Software (Europe) Ltd. IBM® is a registered trademark of International Business Machines Corp. Microsoft®, Windows® and the Windows logo® are registered trademarks of Microsoft Corporation. XBAND and the XBAND logo are trademarks of Catapult Entertainment, Inc. Focal Point 3D Audio Copyright ©1993-95 Bo Gehring. All other trademarks are property of their respective companies.

XENOPHAGE

▲ Il semblerait que le T-Rex ait quelque peu faim.

Dans la série des jeux de baston 2D, Apogee lance un immense pavé dans la mare. Xenophage s'annonce comme le plus impressionnant des jeux de combat sur PC. Le jeu supporte aussi bien le SVGA que le VGA. Les personnages peuvent occuper jusqu'aux trois-quarts de l'écran sur la hauteur et sont entièrement calculés (probablement sous 3D Studio à vue d'œil). Xenophage comporte pas moins de 11 combattants dont 2 humains et certains sont cachés. À l'instar de Ultimate Body Blows de Team 17, ils ont tous un look vraiment particulier (avec un grand nombre d'extraterrestres originaux). Chacun d'entre eux possède bien entendu une panoplie de coups étoffée intégrant les combos. Pour les plus sadiques d'entre vous (et probablement adeptes de la série des Mortal Kombat), les concepteurs ont inclus le concept des fatalities.

Une originalité fait son apparition avec Xenophage : l'humiliation. En effet, après avoir descendu un adversaire, vous pouvez encore vous acharner dessus. Je vois déjà votre trogne réjouie à l'idée de la raclée que vous allez donner à votre pote. D'un point de vue graphique, Xenophage propose un zoom avant arrière, deux plans de scrolling et des effets de lumière. Vous devrez attendre début 96 pour pouvoir profiter d'un véritable petit bijou aux éclats merveilleux. Prions pour que la jouabilité soit à la hauteur de ses atours. ■

▲ Quand je vous disais que les monstres avaient des tronches incroyables.

STAR GUNNER

▲ Les explosions sont tellement belles qu'on ferait presque exprès de perdre.

▲ Les DCA semblent particulièrement efficaces ces jours-ci.

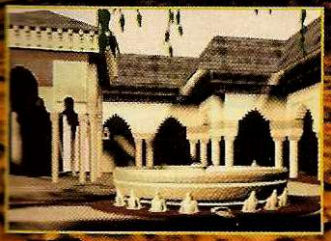
L'une des bonnes surprises lors de ce reportage fût la présentation de Star Gunner. Après le succès mérité de Raptor, Apogee se lance sur ce nouveau projet en s'attaquant aux shoot'em up à scrolling horizontal du type R-Type ou Project X. Et là, j'ai pris une claque monumentale. Tout d'abord, c'est l'une des rares fois où j'ai pu apprécier un bon scrolling parallax sur 2 à 3 plans sur PC (même si Tyrian n'était pas mal dans le genre). De plus, pour compenser la pixellisation des graphismes les programmeurs ont utilisé une résolution bâtarde de 320x240. L'un des points les plus intéressants provient des décors et des sprites rendus sous 3D Studio. C'est assez fabuleux. Pour renforcer la beauté visuelle, toutes les explosions ont été digitalisées puis retouchées. Le jeu ne manque pas d'intérêt non plus avec un maximum d'armes et de niveaux. Les pilotes les plus acharnés découvriront de nombreux bonus cachés. Les ennemis sont des plus nombreux et certains ont des looks particulièrement étudiés. La version shareware devrait comporter six niveaux et tourne sur 486DX2-66. Férus de la gâchette, soyez patient jusqu'en février 96. ■

COLOR TRILOGY®

mortelles couleurs

disponible à la Fnac et chez les meilleurs revendeurs.

PC Team (89%)
Certainement un des premiers jeux à être aussi beau ! Certainement le top pour les fervents d'aventure.



Pour la première fois sous Windows, un jeu d'aventure totalement interactif avec des animations en images de synthèse et une gestion des dialogues évoluée.

Année 2136, secteur répertorié S-1024/B. Soudain l'espace se déchire, vous êtes projeté dans une nouvelle dimension ...

Color Trilogy IOS est le premier volet d'une saga qui vous plongera dans une aventure hors du temps. Pour rentrer sur Terre vous devrez :

- explorer, grâce à de fabuleuses animations 3D, l'énigmatique planète d'IOS.
- dialoguer librement avec les êtres étranges qui peuplent ce nouveau monde
- combattre et triompher des adversaires les plus impitoyables de cet univers

Votre courage, votre intelligence et vos réflexes seront vos meilleures armes.

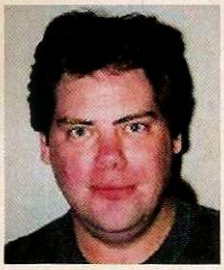
Cependant après de longues nuits passées en leur compagnie, il est possible que vous ne verrez plus ces êtres avec le même œil et que certains liens de complicité se soient créés.

Ce logiciel existe exclusivement sur CD-ROM et fonctionne sous Windows® 3.x et Windows® 95.

© Copyright 1995, ISF Groupe - Rolling Press.
Color Trilogy est une marque déposée de Rolling Press. Windows est une marque déposée par Microsoft®.

Informatique System France, 99, avenue du Général Leclerc, Maisons-Alfort. Fax : 43.96.59.71

Quelques mots avec GEORGE BROUSSARD...



▲ Boss de 3D Realms, George Broussard est plus que confiant sur l'avenir de sa boîte.

GEN 4 : après avoir vu vos derniers produits comme Duke Nukem 3D ou Shadow Warrior, que pensez-vous pouvoir améliorer dans vos jeux ?

George Broussard : après la sortie des softs comme Duke ou Shadow Warrior, ce que nous pourrons améliorer concerne bien entendu l'aspect technique. Les jeux seront plus rapides et leur look sera de plus en plus réaliste. On pourra améliorer encore la jouabilité en ayant, par exemple, la possibilité d'incarner des personnages de classes différentes comme dans Hexen. Je pense que cette catégorie de softs continuera à évoluer. Dans les deux ans à venir, les jeux 3D auront des scénarios plus recherchés et une profondeur de jeu bien plus importante. Mais les produits 3D Realms seront plus orientés action car c'est ce qu'on aime faire.

Avez-vous l'intention de créer d'autres types de jeu avec votre moteur 3D comme des simulateurs de vol ou de course automobile ?

G. B : nous pourrions le faire mais des softs comme Duke Nukem sont ceux que nous savons faire le mieux et ceux que nous aimons faire. Nous laissons aux spécialistes le soin de proposer de tels produits.

Combien de personnes travaillent pour Apogee ?

G. B : environ 35 personnes dans les locaux ici à Dallas et approximativement 70 free-lances (musiciens, programmeurs, graphistes, etc.).

Il faut constamment upgrader nos PC pour pouvoir jouer correctement. Qu'en pensez-vous ?

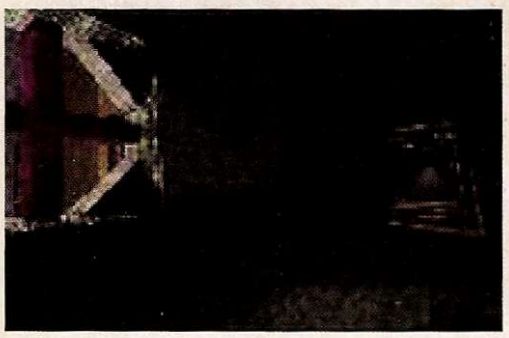
G. B : c'est assez désolant de constater que tous les deux ans il faut payer une machine de 2 000 $ (prix d'une grosse configuration Pentium aux U.S.A) pour pouvoir jouer. Si la puissance des micros stagnaient on ferait avec mais avec la disponibilité de machines plus puissantes, nous avons la possibilité de créer de meilleurs produits. Malheureusement en contrepartie, les utilisateurs sont « invités » à changer leur PC régulièrement. C'est de la faute des constructeurs qui n'arrêtent pas de sortir de nouveaux modèles (rires...). Nous, on n'y peut rien.

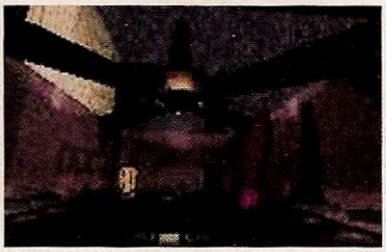
Que pensez-vous de la vidéo de plus en plus utilisée actuellement par les développeurs ?

G. B : la vidéo est sympa mais elle est surtout destinée aux scènes cinématiques plutôt qu'au jeu en lui-même parce que vous ne pouvez pas l'avoir réellement en plein écran avec une qualité d'image et un nombre suffisants.

▲ La décontraction est de rigueur chez Apogee. Scott Miller et George Broussard donnent le meilleur exemple.

PREY ENGINE : attention les yeux





3D Realms prépare un nouveau moteur 3D : le Prey Engine. Il permet de créer un environnement 3D texturé mais cette fois-ci avec la possibilité d'évoluer dans toutes les dimensions. Les effets de lumière s'apparentent visuellement à ce qu'on pourrait voir dans les images en ray tracing. Les sources lumineuses peuvent se mouvoir et même changer de couleur. Les ombres sont gérées que ce soit pour les décors ou pour les personnages. Comme pour Quake, tous les personnages seront en 3D ce qui permettra de les voir sous toutes les coutures. Les programmeurs ont utilisé le principe du Mip mapping qui permet d'atténuer la pixellisation des textures. Ce moteur propose encore plein d'autres possibilités mais sachez que le Prey Engine permettra, entre autre chose, de jouer en réseau de 4 à 32 joueurs. Pour ce qui est du jeu lui-même, on n'en sait pas grand chose si ce n'est que l'ambiance sera plutôt futuriste et biotechnologique. La première version à sortir tournera sous Windows 95 mais pas avant la rentrée 96.

Et la Motion Capture comme dans Virtua Fighter, Fade To Black, etc ?
G. B : il est certain que la Motion Capture est une excellente technique pour certains genres comme les jeux de combat, par exemple. Pour l'instant on y réfléchit... Peut-être à partir de l'année prochaine.

Donc Prey n'utilisera pas la Motion Capture pour les personnages ?
G. B : non.

Quel regard portez-vous sur l'arrivée des cartes 3D comme la 3D Blaster de Creative Labs ou la Diamond intégrant la puce NVIDIA supporté par Sega ?
G. B : les cartes 3D sont dans l'ensemble fantastiques mais un problème se pose : il y a trop de cartes différentes et pas un seul standard à l'instar des cartes sonores. Nous attendrons jusqu'à ce que ce marché soit plus important et que les cartes se situent à des prix plus compétitifs.

Le PC ne risque-t-il pas de pâtir de l'arrivée des nouvelles consoles capables d'avoir la même logithèque en proposant en plus des jeux typiquement console ?
G. B : sérieusement, je ne le pense pas car même si ces nouvelles consoles sont extrêmement puissantes et surpassent les PC dans certains domaines, elles ont leurs faiblesses. Par exemple, elles n'ont pas la puissance de calcul des PC (sous-entendu, les Pentiums).

Quelle est votre position concernant le monde Mac ?
G. B : nous n'avons pas l'habitude de supporter le Macintosh. Ce n'est pas réellement un grand marché pour le jeu. Si nous connaissons un bon succès avec Duke Nukem 3D, on laissera probablement le soin à d'autres de faire les adaptations.

Quel est votre jeu favori ?
G. B : en premier lieu, j'adore Doom. En général les jeux d'aventure Lucas Arts comme Day of the Tentacle m'ont emballé. Je n'ai pas vraiment le temps de jouer à tous les softs qui sortent ce qui me désole.

Que pensez-vous de Quake d'ID Software ?
G. B : on a de très bons contacts avec ID Software (je vous rappelle qu'Apogee était le distributeur des premiers softs d'ID). Mais d'ici sa sortie, je pense que 3D Realms possède de très bons produits. Dans tous les cas, de ce que j'ai pu voir, Quake s'annonce très bien.

Avec la percée plus que flagrante de la « scène shareware », on pourrait imaginer que les grands éditeurs vont s'attaquer à ce créneau porteur. Cela ne vous effraie pas quelque peu ?
G. B : je ne pense pas que cela soit dans leur politique commerciale. Je ne les vois vraiment pas faire cela. Ils n'ont tout simplement pas l'esprit. Je pense que notre approche est la meilleure avec des versions shareware suivies de versions commerciales. On couvre ainsi les deux marchés en même temps.

Pensez-vous que les jeux 2D en bitmap vont disparaître aux dépends de softs 3D comme Duke Nukem 3D ?
G. B : non, avec la sortie récente de Pitfall d'Activision sous Windows 95 et l'arrivée de Earthworm Jim, les jeux 2D ont encore de beaux jours devant eux. De plus, avec les intentions de Sega d'adapter leurs softs tels que Sonic ou Ecco the Dolphin, cela va faire mal. Il sera très difficile d'être compétitif face à ces produits. ■

Retenez ▲ bien ces têtes, vous les retrouverez sans doute à la sortie de Prey.

Le Builder : à vous de créer votre monde

Dès la conception du Build Engine, les développeurs d'Apogee ont donc pensé à un éditeur simple d'accès. Pour l'avoir vu tourner et quelque peu pratiqué, je puis vous assurer qu'il est à la fois ultra-complet et d'une ergonomie des plus agréables. Ici, fini les lignes de programme à se farcir pour changer l'inclinaison, la hauteur des textures ou la texture elle-même. En fait, la majeure partie du soft est utilisable via la souris et quelques touches du clavier. D'autre part, pour simplifier la création de niveaux entiers, il est possible de sélectionner toute une zone et de la dupliquer ou la déformer. Étant donné la double approche 2D et 3D de cet éditeur de niveaux, tout le monde devrait y trouver son compte. Et pour les plus exigeants d'entre vous, il vous est même permis de changer les règles du jeu (force de frappe des armes, résistance des ennemis ou des personnages). Bref, vous pouvez tout configurer à votre guise.

Voici l'équipe au grand complet ▲ des responsables de Duke Nukem 3D, Shadow Warrior et Blood.

RAVAGER

Parmi les softs sur lesquels nous manquons d'informations, citons Ravager. S'inscrivant dans la lignée des jeux de plates-formes/action tels que les premiers Duke Nukem, Ravager s'annonce assez grandiose.
En attendant une preview plus détaillée (peut-être dans le prochain Gen4), voici quelques photos.

NOUVEAU : Les reliures Génération 4 sont arrivées !

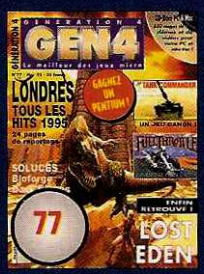
Indispensables pour conserver vos revues

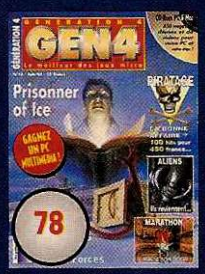
Existent en 3 couleurs

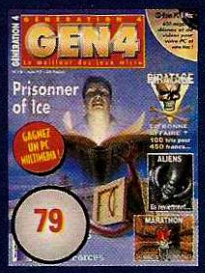
LE PORT EST OFFE
JUSQU'AU 31 JANVIE

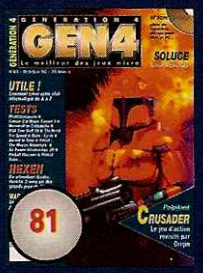
45 F seulement

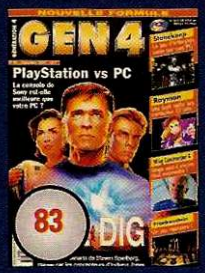
Complétez votre collection, commandez les anciens numéros



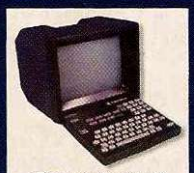








Un CD-Rom avec chaque numéro !



SOMMAIRES COMPLETS ?
3615 GEN4*

* éditeur Pressimage, 2,23 F/minute

Bon de commande à retourner, accompagné de votre réglement à :
Génération 4 - anciens numéros - 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

Je souhaite recevoir :

❑ ___ reliures Génération 4
coloris : ❑ Bleu ❑ Rouge ❑ Gris
Une reliure permet de classer un semestre de Génération 4
❑ les numéros suivants de Génération 4 :

❑ 74 x __ ex.	❑ 79 x __ ex.
❑ 75 x __ ex.	❑ 80 x __ ex.
❑ 76 x __ ex.	❑ 81 x __ ex.
❑ 77 x __ ex.	❑ 82 x __ ex.
❑ 78 x __ ex.	❑ 83 x __ ex.

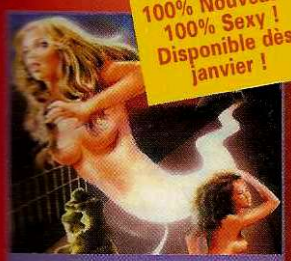
35 Francs par exemplaire. Port et manutention : ajouter 10 F par lot de 3 revues.

Merci de me faire parvenir ma commande à l'adresse suivante :

❑ M. ❑ Mme
NOM : . . . . . .
Prénom : . . . . . .
Fonction : . . . . . Société : . . . . . .
Adresse : . . . . . .
. . . . . .
Code Postal : . . . . . Ville : . . . . . .

Ci-joint, mon réglement par chèque, à l'ordre de Pressimage, d'un montant total de :_____ Francs.

Connectez-vous et recevez gratuitement* la sélection de votre choix !



100% Nouveau ! 100% Sexy ! Disponible dès janvier !

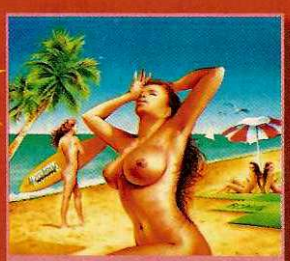
CASTL'X

Énigmes et intrigues à démeler dans un manoir hanté... Les fantômes ont de bien charmantes apparences !

VU à la TÉLÉ

Bomb'X

Un autre jeu érotique hilarant - 50 niveaux - 1 à 4 joueurs - Une femme, plusieurs hommes... un seul élu !!!



DAL'X

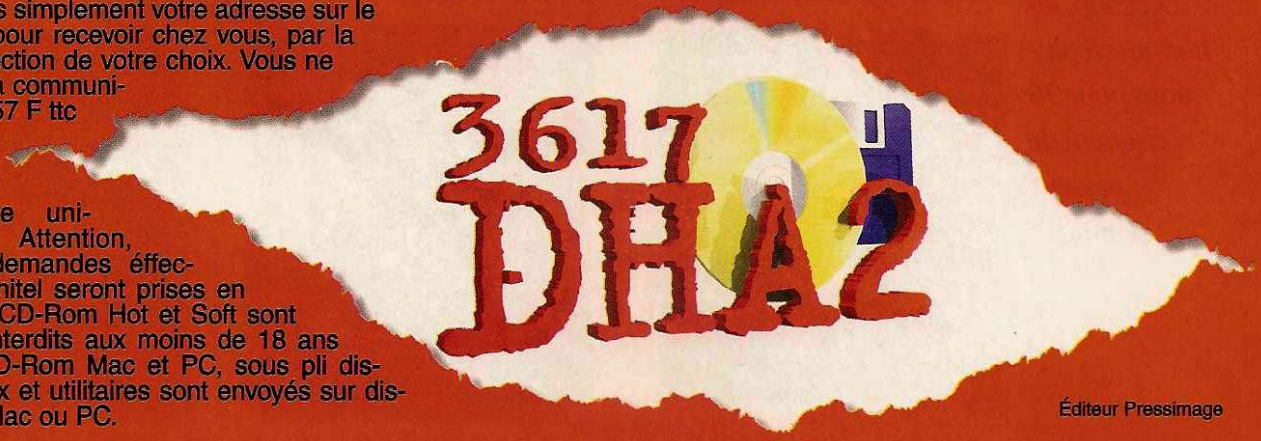
Un jeu érotique original en 3D - 30 niveaux - Scrolling - 2 univers - 1/2 joueurs en simultané. À hurler de rire !

Découvrez et recevez GRATUITEMENT* les meilleurs JEUX Mac et PC, mais aussi des UTILITAIRES indispensables et des CD-ROM, en vous connectant sur le 3617 DHA2.

Et toujours nos vidéos X sur CD-Rom !!!

Des nouveautés tous les mois pour votre Mac ou PC !

*Laissez-nous simplement votre adresse sur le 3617 DHA2 pour recevoir chez vous, par la Poste, la sélection de votre choix. Vous ne payez QUE la communication soit 5,57 F ttc par minute. Envoi en France métropolitaine uniquement. Attention, seules les demandes éffectuées par Minitel seront prises en compte. Les CD-Rom Hot et Soft sont strictement interdits aux moins de 18 ans (envoi sur CD-Rom Mac et PC, sous pli discret). Les jeux et utilitaires sont envoyés sur disquettes HD Mac ou PC.

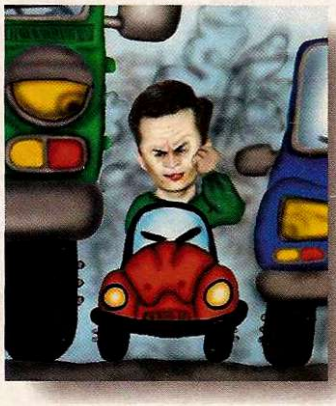


Éditeur Pressimage

TOP DU MOIS		ÉRIC	DIDIER	OLIVIER	FRÉD
WARCRAFT	OR	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★
THE 11TH HOUR	HIT	-	★★★★	★★★★	★
THIS MEANS WAR	HIT	★★★	★★★★	★★★★	★
PROPINBALL	HIT	-	★★★★	★★★	-
L'ÉNIGME DE MAITRE LU	HIT	★★★	★★★	★★★★	★
SHIVERS	HIT	★★★★	★★★	★★★★	-
BERMUDA SYNDROME	HIT	★★★	★★★	★★★	★
TEKWAR	HIT	★★★	★★★	★★★	★
MISSION CRITICAL	HIT	-	★★★	★★★	★
ZONE RAIDERS	HIT	-	★★★★	★★★	★
TORIN'S PASSAGE	HIT	★★	-	★★	★
ANVIL OF DAWN		★★	★★	★	-
THE HIVE		★★	★	★★	★
MORTAL COIL		★★	★	★	★
WING NUTS		★★	★★	★★	★
CONQUEROR		★★	★	★	★
FORT BOYARD		★	★	★★	★
REBEL ASSAULT 2		★	★★	★★	★

LA RÉDAC EN FOLIE

Avec les grèves, un vent de folie encore plus prononcé que d'habitude a soufflé sur la rédaction. Du coup, les bonnes résolutions pour 96 risquent de passer à la trappe !



Stéphane Lavoisard, l'automobiliste modèle

On connaissait déjà Stéphane, trottinant partout dans la rédaction, un téléphone portable sur chaque oreille. Depuis qu'il a son permis, il ne se fait plus appeler que « Môsieur VRP ». En plus, il parfait son apprentissage de la conduite parisienne dans les embouteillages causés par les grèves. Ainsi, il a déjà ajouté à son vocabulaire des réparties comme : « C'est lui, m'sieur l'agent », « Tiens ta droite, co… », ou pire encore, « Communiste » ! Entre deux bouffées de dioxyde de carbone, Stéphane s'oxygène en jouant à Warcraft 2 et The 11th Hour.

Éric Ernaux, le prix Poulid… zer

Grâce aux grèves, Éric découvre les joies de la petite reine en hiver. Tout fier de faire enfin du sport, il se sent obligé de nous narrer chaque matin ses nombreux exploits cyclistes, comme le jour où il s'est généreusement incrusté dans un réverbère pour éviter un Lemmings imprudent. Devant notre incrédulité, il a confessé que pour ne pas craquer dans son contre-la-montre quotidien, il devait faire étape dans chaque troquet croisé sur son itinéraire, d'ailleurs tracé par ses soins. Le soir, pour reposer ses muscles et son foie, il joue à Warcraft 2 et Shivers.

Thierry Falcoz, au pas de l'oie

En ce mois tragique commence la chronique de notre envoyé spécial au camp de parachutistes de Diouze, quelque part dans l'Est de la France. Une fois installé dans sa chambrée, avec 50 autres vacanciers, notre Thierry national a fait connaissance avec son G.O. Quand le sergent-chef a demandé qui savait jouer à Heretic, Thierry s'est avancé, clamant qu'il éclâât tait tout le monde, fidèle à son habitude. Aussi sec, il s'est retrouvé de corvée de chiottes pour une semaine ! Après l'extinction des feux, Thierry rêve qu'il joue à Bermuda Syndrome et Warcraft 2.

TEPHANE	THIERRY	Page
★★★★	★★★★★	P 62
★★★★	★★★	P 72
-	★★★★	P 82
★★★★	★★★	P 128
★★★★	★★★★	P 100
-	★★	P 88
★★★	★★	P 96
★★★	★★	P 92
-	★★★	P 112
-	★★	P 120
★★★	★★	P 108
-	★★	P 132
★★	★	P 126
★★	★	P 130
★	★	P 124
-	★	P 136
★★	💣	P 134
★	💣	P 116

Une nouvelle notation est une mini-révolution, surtout lorsqu'il s'agit de passer d'un système de pourcentages à un système d'étoiles. Dorénavant, dès qu'un jeu a des étoiles, il est considéré comme « valable » par la rédaction. Par contre, s'il a une bombe, vous pouvez oublier le produit... Pour vous y retrouver, voici une équivalence approximative étoiles/pourcentages :

Bombe : Moins de 50 % ..... À oublier
★ : De 50 à 69 % ..... Faut voir...
★★ : De 70 à 79 % ..... Pas mal
★★★ : De 80 à 84 % ..... Bon
★★★★ : De 85 à 89 % ..... Très bon
★★★★★ : De 90 à 94 % ..... Excellent
★★★★★★ : Plus de 95 % ..... Mythique

TOP JEUX DE RÔLE

N° 83	Stonekeep	Interplay	★★★★
N° 83	Entomorph	S.S.I.	★★★
N° 82	Thunderscape	S.S.I.	★★
N° 84	Anvil Of Dawn	New World Comp.	★★
N° 80	Dungeon Master 2	Interplay	★

TOP SIMULATION

N° 82	EF 2000	Ocean	★★★★★
N° 80	Mechwarrior 2	Activision	★★★★
N° 81	Werewolf vs. Comanche	Novalogic	★★★
N° 83	Navy Strike	Empire	★★
N° 81	Air Power	Mindscape	★★

TOP STRATÉGIE

N° 84	Warcraft 2	Blizzard	★★★★★
N° 83	Steel Panthers	SSI	★★★★★
N° 80	Command & Conquer	Virgin I.E.	★★★★★
N° 84	This Means War	Microprose	★★★★
N° 81	Caesar II	Sierra	★★★★

TOP ACTION

N° 82	Worms	Ocean	★★★★★
N° 79	Hi-Octane	Electronic Arts	★★★★★
N° 83	Rayman	Ubi Soft	★★★★★
N° 83	Mortal Kombat III	Virgin I. E.	★★★
N° 81	Crusader : No Remorse	Origin	★★★

TOP SPORT

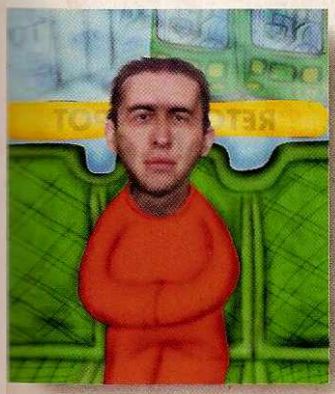
N° 82	Destruction Derby	Psygnosis	★★★★★
N° 81	The Need For Speed	Electronic Arts	★★★★★
N° 78	Virtual Pool	Interplay	★★★★
N° 83	Sensible WOS	Time Warner I.	★★★★
N° 83	Screamer	Virgin I. E.	★★★

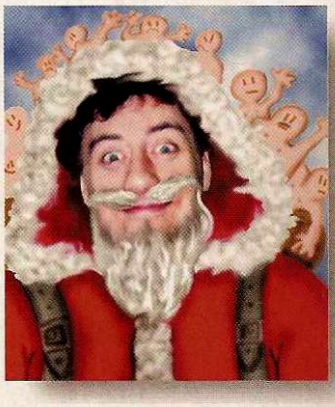
TOP AVENTURE

N° 83	The Dig	LucasArts	★★★★★
N° 83	Frankenstein	Interplay	★★★★★
N° 84	The 11th Hour	Virgin I. E.	★★★★
N° 84	L'énigme de Maître Lu	Sanct. Woods	★★★★
N° 84	Shivers	Sierra	★★★★

Frédéric Marié, l'obstiné

Fred nous a fait très peur. Nous savions que les informations sur les grèves ne le passionnaient pas, mais nous pensions tout de même qu'il se tenait au courant. Après trois jours d'absence sans nouvelles, nous avons commencé à nous faire du souci. Prévenue, la police nous a appelé le jour même pour nous prévenir qu'elle l'avait retrouvé dans un bus qu'il refusait de quitter au dépôt des Lilas « parce que ce n'était pas sa station ». Il a fallu lui promettre les tests de Warcraft 2 (non tenu) et This Means War pour qu'il accepte de sortir.



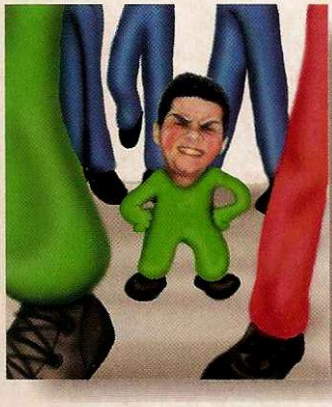


Olivier Canou, le papa Noël sadique

Pour son petit Noël, Olivier s'est offert à lui-même toute une nouvelle charrette de pigistes bien frais. Depuis, il les harcèle jour et nuit, avec le téléphone qu'il s'est aussi offert, pour qu'ils rendent leurs tests à l'heure. Pire encore, pour la fête des enfants de Pressimage, il a même eu l'idée d'apparaître en Papa Noël, chevauchant un traîneau tiré par les rédacteurs et les pigistes précités. Seul Didier a réussi à le convaincre de ne pas utiliser le fouet. Frustré, il se venge en massacrant tout ce qui bouge, ou pas, dans This Means War et Warcraft 2.

Didier Latil, le briseur de grèves

Excédé par les grèves, Didier s'est décidé de prendre les choses en main. Il a d'abord définitivement coupé court, d'un coup de hache, aux velléités cégétistes d'Éric. Les autres camarades ayant subitement ravalés leurs slogans, Didier s'est précipité dans la rue pour trouver d'autres manifestants. Depuis, la préfecture a enregistré un nombre invraisemblable de plaintes de gens mystérieusement mordus au mollet alors qu'ils se déplaçaient en toute innocence sur la voie publique. Pour le calmer, nous l'avons enfermé dans son bureau avec Warcraft 2 et Tekwar.

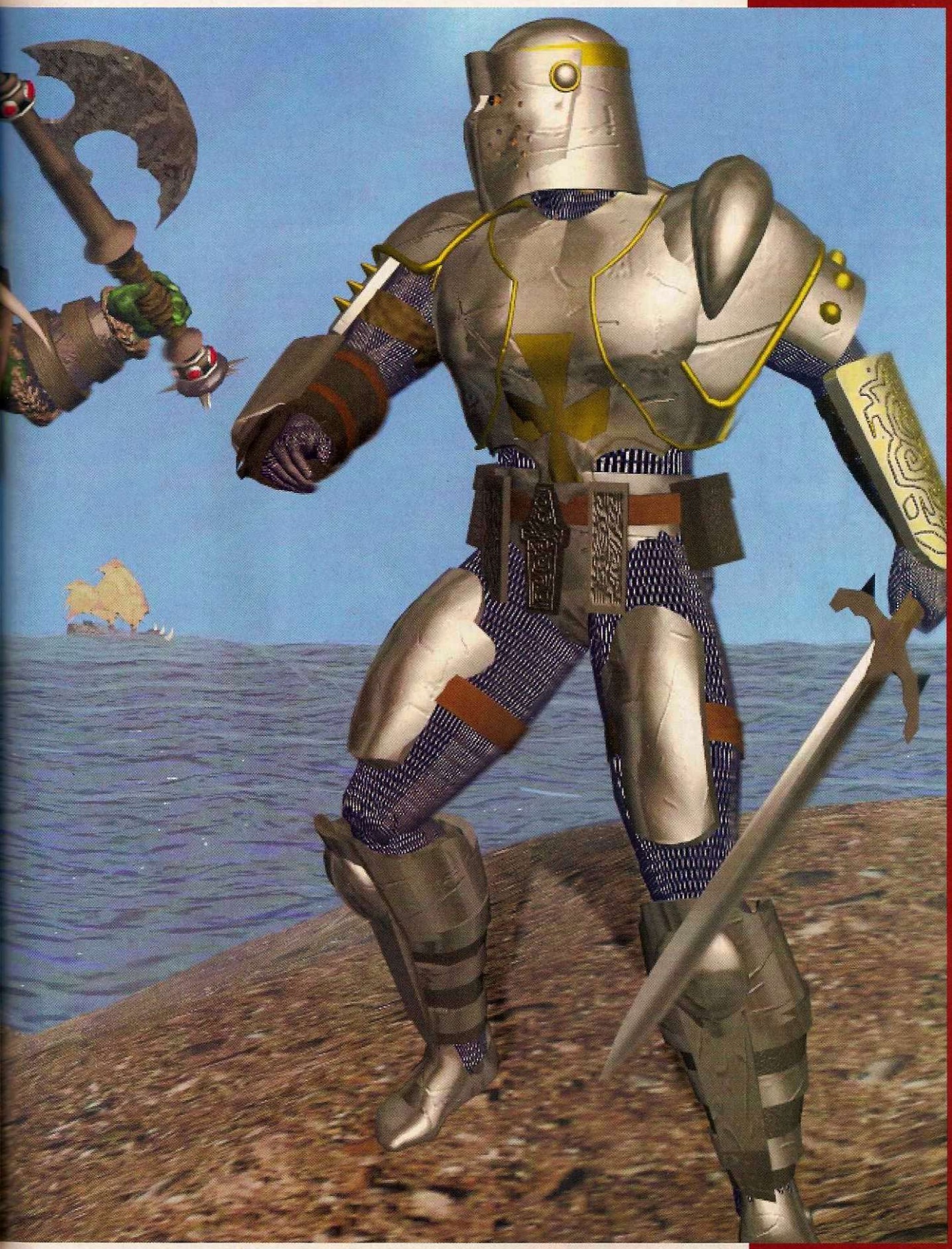


Warcraft 2 Tides Of Darkness

Symphonie Orchestrale

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **BLIZZARD/UBI SOFT.**
GENRE : **STRATEGIE.**
DATE DE SORTIE : **DISPONIBLE.**
PRIX : **ENVIRON 350 F.**
CONFIG. MINI. : **486 DX33, 8 MO.**

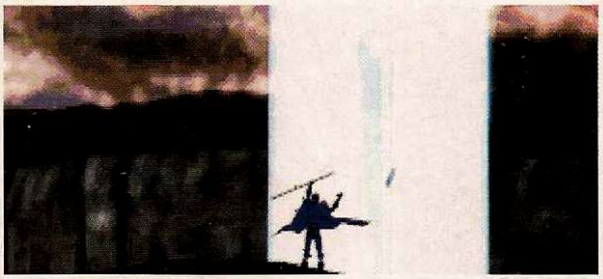
Ces produits que l'on nous dit fabuleux sous prétexte qu'on leur colle un « 2 » aux fesses, nous laissent toujours sceptique. C'est donc avec une conscience professionnelle extrême que nous avons passé des nuits à tester ce qui s'annonce comme un méga-hit.



Bon... Inutile de vous tenir en haleine plus longtemps. Comme vous vous en doutez au vue du nombre de pages consacrées à ce test, Warcraft 2 est un véritable bijou. Pourtant, au vu de la première démo jouable sur laquelle nous avions réussi à mettre la main, il y a quelques temps de cela, le doute planait franchement. Mais ne nous attardons pas sur les raisons pour lesquelles ce jeu aurait pu être raté et arrêtons-nous sur celles qui font qu'il est une réussite (et pas qu'un peu).

Hooo, c'est zouli !

La première chose qui frappe dans cette nouvelle mouture, c'est l'extrême évolution de ses graphismes. Le jeu est désormais en SVGA et croyez-moi, on en prend vraiment plein la vue. Le souci du détail est franchement impressionnant, non seulement en ce qui concerne les bâtiments (chacun d'eux possède trois niveaux d'évolution pour sa construction) mais aussi pour les unités. Même les scènes cinématiques auxquelles on commence à être habitué sont éblouissantes. Mais la contrepartie existe elle aussi : ça rame un tantinet sur 486DX2 (tout en restant extrêmement raisonnable). Avant de s'atteler à ce que nombre de vous attendent avec impatience, c'est-à-dire une description des nouvelles unités et des nouveaux bâtiments (divin marquis), je vais vous



raconter en détail les grosses modifications de ce second volet.
Tout d'abord, vous ne gérez plus uniquement deux types de ressources (bois et or) mais trois, avec l'apparition du pétrole (qui comme chacun sait est le nec plus ultra pour provoquer des guerres). Cette troisième ressource est plus particulièrement destinée à la construction d'une nouvelle catégorie d'unités dont je ne vous parlerai que plus tard, histoire de ménager mes effets.
En ce qui concerne les races, et contrairement à ce que nous avons d'abord cru, vous ne pouvez toujours en choisir que deux : Orc ou Humain. Par contre d'autre races sont alliées à ces deux premières. Mais vous ne pourrez les jouer que lors de scénarii au cours desquels elles sont intégrées (aller libérer un village nain par exemple). Les races alliées des Humains sont les Elfes et les Nains alors que du côté des Orcs on trouve du Troll, de l'Ogre et du Gobelin.

Quand y fow, y fow

L'autre innovation importante concerne le FOW (fog of war), c'est-à-dire l'incertitude de la guerre. Lors du premier épisode, lorsque vous découvriez une zone, vous saviez tout le temps ce qui s'y déroulait, même si aucune de vos unités ne se trouvait dans les environs par la suite. Ça c'est fini... Vous pouvez toujours découvrir le monde qui vous entoure (encore heureux), mais si aucune unité ne se trouve aux environs, la zone se grisera légèrement. Elle vous montrera uniquement ce que vous avez vu à cet endroit lors de votre dernier passage. Si une unité ennemie passe par là, vous n'en saurez rien. Si vous voulez surveiller un passage, il faudra désormais y laisser quelqu'un. Cette nouveauté ne paye pas trop de mine comme ça, mais elle révolutionne carrément le jeu et le rend encore plus crédible et prenant.
Voilà qui est fait pour les grandes lignes. Passons maintenant aux nouvelles unités et aux nouveaux bâtiments (ahhhhh !). Il me semble

▲ Forteresse.

▲ Baraquement.

▲ Pierre runique.

▲ Château.

▲ Ferme.

▲ Fondrie.

▲ Forge.

▲ Mairie.

▲ Raffinerie.

▲ Reine dragon.

▲ Portail dimensionnel.

▲ Plate-forme pétrolière.

▲ Alchimiste Gobelin.

▲ Cercle de pouvoir.

Une attaque orc est en ▶ train de me laminer.

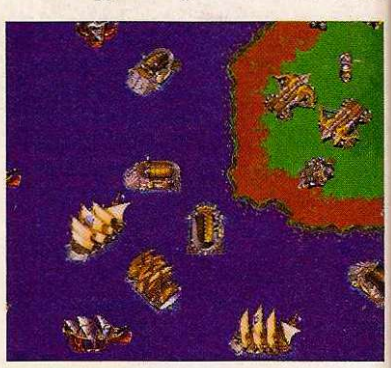
difficile de vous en faire une description exhaustive tellement elles sont nombreuses, mais on va quand même essayer. En ce qui concerne les bâtiments, on retrouve les classiques avec les scieries et les maréchaux-ferrants, les tours de magie et les temples, les étables et les casernes, plus bien entendu les fermes et les mairies qui peuvent évoluer en châteaux puis en forteresses. Mais ce n'est pas tout. Maintenant, vous avez également accès aux ports, fonderies (qui augmentent les caractéristiques d'attaque et de défense des navires), aux plates-formes de forage et raffineries en ce qui concerne l'aspect maritime ; à la maison de l'inventeur gnome et à l'élevage de griffons pour ce qui est aérien du côté Humain ou de l'alchimiste gobelin et de l'élevage de dragons du côté Orc. À noter d'ailleurs que l'on retrouve avec les griffons et les dragons le même problème qu'avec les élémentaires et les démons dans le premier volet. Même s'ils coûtent cher, ils sont tellement puissants qu'ils déséquilibrent un peu le jeu et que, lors d'une partie en réseau, soit on se met d'accord pour ne pas en construire, soit on s'engage dans une course de construction, le premier ayant accès à cette arme ayant pratiquement partie gagnée.

Le jeu est désormais en SVGA et croyez-moi, on en prend vraiment plein la vue

Chaque bâtiment va vous permettre soit d'accéder à de nouvelles technologies, soit de construire de nouvelles unités. Par exemple, la scierie permet maintenant non seulement d'accéder à la construction de certains bâtiments et unités (tels les archers) ou de perfectionner vos armes (pointes de flèches) mais également de former certain types d'unités (rangers elfes).

On prend de l'altitude

Nous vous l'avons déjà dit, Warcraft 2 se passe désormais non seulement sur terre mais aussi sur mer et dans les airs. Les unités navales sont de cinq types. Les transports qui peuvent balader jusqu'à six unités. Les tankers, non armés, dont le but est de construire des plates-formes pétrolières sur les nappes de pétrole découvertes


▲ Voila une petite partie de vos troupes de départ sur la neuvième mission (une des plus dures).

◀ Observez la taille de la carte générale par rapport à ce que dévoile l'écran de jeu. Ça c'est de la carte !

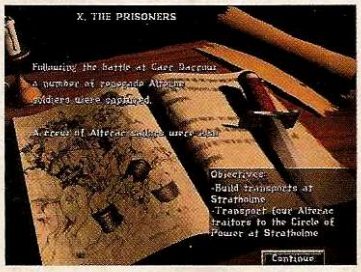
Il faut coûte que coûte ▶ les empêcher de passer.

▲ Sur ce scénario qui se déroule dans le grand Nord, deux de mes cuirassés attaquent une base Orc.

(indiquées par des zones noires sur les mers) et de faire l'aller-retour jusqu'au port pour ramener le précieux liquide. Les sous-marins (uniquement visibles depuis les tours d'observation ou depuis des unités aériennes par l'ennemi) et enfin les destroyers et les « cuirassés lourds ». Tout ce petit monde se construit à partir du port en fonction des développements technologiques que vous aurez accompli. Pour ce qui est des unités aériennes, elles sont de deux types. Les unités de reconnaissance, non armées et très rapides, qui vous permettent d'aller jeter un coup d'œil sur l'état de développement de

▲ Un Orc tente de s'infiltrer dans ma ville... Et toc, dans les dents !

l'ennemi et de découvrir rapidement la carte, et les unités de combat (hyper puissantes) que sont les dragons



▲ Cet écran vous explique l'objectif de la mission que vous allez effectuer.

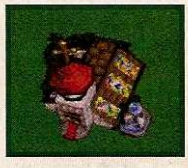
(côté Orc) et les griffons (côté Humain). Pour ce qui est des sorts, là encore du nouveau puisqu'il vous faudra désormais vous passer des surpuissantes créatures invoquées. C'est maintenant le sort d'attaque direct qui est à la mode comme le classique fireball carrément dévastateur, l'invisibilité (un grand classique), le ralentissement et l'écran de feu. Du côté des paladins ont retrouve la vision sainte qui permet de voir de loin à quoi ressemble une partie de la carte inexplorée, le sort de soin et l'exorcisme pour dessouder les morts vivants. Du côté des orcs, ont a le même type de vision que pour le paladin, bloodlust, qui rend un de vos personnage assoiffé de sang (gros dégâts) et la rune (une sorte de

◀ Se faire attaquer par un dragon est toujours un moment difficile...

▲ Baraquement.

▲ Château fort.

▲ Cercle de pouvoir.



▲ Église.

▲ Étable.

▲ Ferme.

▲ Fonderie.

▲ Pierre runique.

▲ Raffinerie.

▲ Plate-forme.

▲ Nid de griffon.

▲ Château.

▲ Mairie.

▲ Forge.

▲ Temple des Damnés.

▲ Repère Ogre.

▲ Scierie.

▲ Port.

▲ Temple des tempêtes.

▲ Tour à canons.

▲ Tour d'observation.

◀ Dans ce scénario, il faut dans un premier temps voler au secours de vos mages et de vos paysans retenus prisonniers.

Développer le plus rapidement possible une infrastructure maritime est souvent essentiel. ▼

méga-mine). Rapidité, touché vampirique, armure maudite, lever les morts et autre joyeusetés sont au menu du Death Knight (Dark Vador en couleur).

Ça drague sec

Pour ce qui est de l'interface, là aussi, Blizzard nous a concocté de bonnes grosses innovations bien sympa. Les unités peuvent bien entendu être sélectionnées une par une ou par groupe avec la touche < shift > mais également par un < drag >, c'est-à-dire en appuyant sur la touche de la souris et en faisant glisser celle-ci. Tout ce qui se trouve alors à l'intérieur étant sélectionné jusqu'à concurrence de neuf. En effet, la taille maximale des groupes peut être de neuf. Il est également possible de dire à une unité d'en suivre une autre en désignant cette dernière à la première. En gros vous pouvez dire à trois ou quatre groupes différents de suivre une seule et même unité qui possédera une escorte musclée. Grosse innovation toujours dans le domaine de l'interface : « l'auto-command ». Dans la première mouture, à chaque fois que vous vouliez donner l'ordre à un paysan d'aller bosser sur telle mine, ou d'aller à tel endroit, il fallait soit cliquer sur l'icône correspondante soit exécuter le raccourci clavier puis cliquer sur la mine... Et bien tout cela est fini. Désormais il vous suffit de sélectionner le paysan et de cliquer sur la mine avec le bouton droit et votre serviteur se dirigera vers le lieu en question pour en extraire le précieux métal. Idem pour les unités de combat. Si après avoir sélectionné un guerrier vous cliquez sur une unité ennemie avec le bouton droit de la souris, il comprendra de lui-même qu'il n'est pas question pour lui d'entamer de longs pourparlers de paix mais bien de fracasser des tronches. Si les nostalgiques commencent à froncer les sourcils, qu'ils se rassurent... Il est en effet possible par l'intermédiaire des préférences de reprendre l'ancienne interface de Warcraft 1.

Warcraft seul est une référence. En réseau, il devient un jeu mythique

◀ Une attaque par un cuirassé d'un port ennemi. En retrait, des destroyers de protection.

Yes my Lord !

Au niveau des ordres, là aussi, il y a de l'évolution puisque vous pouvez dorénavant ordonner des patrouilles. Vous sélectionnez votre unité, vous cliquez sur patrouille, puis sur un autre endroit de la carte et ladite unité va faire l'aller-retour inlassablement jusqu'à ce qu'elle tombe au contact de troupes ennemies. Autre ordre nouveau : la garde. L'unité tiendra le point qu'elle est censée défendre jusqu'à ce que mort s'en suive (quel dévouement). Pour certaines

◀ Ami écolo bonjour. Vous allez devenir le roi de la déforestation intensive !

▲ Tour de garde.

▲ Catapulte.

▲ Cho'gall.

▲ Death Knight.

▲ Démon.

▲ Destroyer.

▲ Dragon.

▲ Scierie.

▲ Poste avancé.

▲ Port.

▲ Tour à canons.

▲ Tour de garde.

▲ Baraquement.

▲ Archer Elfe.

▲ Pour affaiblir un ennemi, attaquez-vous à son pétrole.

Voila un village Orc ▶ sérieusement équipé.

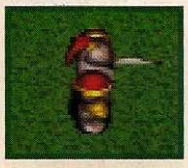
▲ Arbalète.

▲ Cuirassé.

▲ Chevalier.

▲ Destroyer.

▲ Nain démolisseur.


▲ Soldat.

▲ Gnome volant.

unités qui disposent d'une portée importante vous disposerez d'un ordre original : bombarder telle zone. L'unité se mettra en position et tirera sans interruption sur la zone désignée, même s'il n'y a rien ni personne. Extrêmement pratique pour interdire un passage délicat aux troupes ennemies. Enfin lorsque vous sélectionnez une unité, vous verrez un petit récapitulatif de ses caractéristiques. Celles-ci comprennent le niveau d'armure, les dommages que l'unité peut infliger, la portée de ses armes, la distance de visibilité, la vitesse de déplacement et le niveau. Certaines de ces caractéristiques peuvent être augmentées par des améliorations techniques (armes ou armures plus performantes). C'est à cela que correspond le niveau d'expérience d'une unité. Un guerrier de niveau 1 est un guerrier de base. Si vous avez atteint le premier niveau de recherche en arme, il sera de niveau 2 (et les bonus de dégât supplémentaires seront affichés sur les caractéristiques). Si vous avez atteint les deux niveaux de recherche en armures et en armes, il sera de niveau cinq.

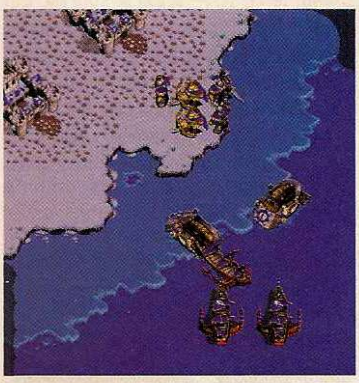
▲ L'arme quasiment absolue : trois griffons ensemble...

▲ ... La preuve !

Warcraft 2 se passe désormais non seulement sur terre mais aussi sur mer et dans les airs

On en veut plus

En ce qui concerne les scénarii, bien qu'extrêmement variés et originaux (escorte de chevalier, de prisonnier, aide à un village, destruction de raffinerie...), je me permettrais tout de même un reproche qui est malheureusement le même que celui de la première version : ils ne sont pas assez nombreux. Environ 14 pour la campagne pour une race. Certes, je pourrai envoyer des ondes positives en soulignant que cela fait 28 en tout, et qu'un niveau vétéran propose des missions supplémentaires, mais bon... Qu'est ce qui empêchait les programmeurs d'en mettre dix fois plus ? Hein ? Je pose la question ! « Et bien l'éditeur, patate ! » vont me répondre certains (et ils n'auront pas tort), car Warcaft 2 vous offre ce que l'on attendait depuis longtemps : un véritable éditeur qui vous permet non seulement de créer la carte que vous voulez, mais


▲ Me voila prêt pour un petit débarquement.

▲ Grunt.

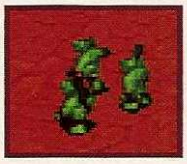
▲ Gul'dan.

▲ Juggernaught.

▲ Mouton.

▲ Ogre.

▲ Peon.


▲ Sapeur Gobelins.

▲ Squelette.

▲ Tanker.

▲ Tortue géante.

▲ Transport.

▲ Lanceur de hache.

▲ Zeppelin.

▲ Inventeur Nain.

▲ Les abords de la ville du traître sont extrêmement bien défendus.

également les ressources et les unités que vous voulez (ou plutôt modifier les unités que vous voulez) en définissant vous-même leurs caractéristiques et leur performances. Si d'ailleurs, vous mettez au point quelques scénarii que vous trouvez sympa, envoyez-les nous, nous mettrons les meilleurs sur le CD. Dans la version que nous avons reçu, il manquait quelques petites choses comme des conditions de victoire particulières, mais sinon, il était tout à fait complet et permettait tous les délires, y compris la possibilité de remplacer les sons et les bruitages que produisent chaque unité par ceux que vous désirez. Puisque nous sommes en pleine ambiance sonore, restons-y puisqu'elle aussi mérite le détour. Non seulement les bruitages sont nombreux, mais en plus ils sont carrément sympa comme ceux de l'ogre à deux têtes, chacune d'entre elles désignant l'autre comme étant la responsable d'un rot monstrueux. Pratiquement chaque unité dispose d'une dizaine de sons différents ! Le nec plus ultra dans ce domaine est la possibilité de les changer grâce à un éditeur qui vous permettra après les avoir enregistrés, de mettre vos propres mots dans la bouche de vos troupes. Bref, si c'était tout ce que nous proposait Warcraft 2, cela lui suffirait pour se classer d'emblée dans les méga-hits qui vous rivent littéralement au clavier, même si le jeu à tendance à peiner sur une machine inférieure au Pentium. Mais le meilleur est encore à venir. Car comme avec le premier, on peut y jouer en réseau, et là on titille le nirvana.

Le contre-avis de Didier

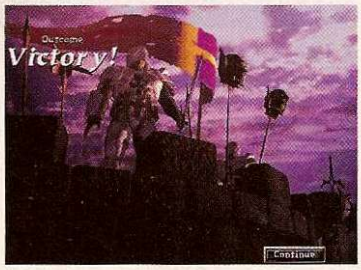
C'est bien simple, c'est le seul jeu qui a suscité autant d'intérêt au sein de Pressimage. Que cela soit les autres rédactions ou le service de la fabrication, tout le monde a essayé d'y jouer, malgré le véritable rapt de la bêta version par Olivier ! Seul et surtout en réseau, rien ni personne n'a pu me faire décrocher d'une partie. L'éditeur de scénario est excellent et mis à part deux ou trois critiques minimes (cf. les moins), je ne trouve pas grand chose à redire. Le jeu à acheter pour Noël !

INTÉRÊT : ★★★★★

▲ Première phase d'une invasion : reconnaissance et approche des transports...

▲ Deuxième phase : combat.

▲ Voici l'écran de victoire lorsque l'on est Orc...



▲ ... et voici celui des Humains.

Le réseau : l'arme ultime !

Il faut déjà se mettre d'accord pour savoir de quoi on parle lorsque l'on cause de réseau. Avec Warcraft 2, on peut non seulement jouer en lien direct (câble null-modem) et par modem à deux joueurs (ce qui décuple déjà l'intérêt du jeu), mais on peut en plus jouer en réseau et là accrochez-vous bien : jusqu'à huit joueurs en même temps. Comme notre conscience professionnelle est sans limite, nous n'avons pas hésité à

Il a fallu que je lutte pour perdre pour vous présenter l'écran de défaite des Orcs...

Et celui des Humains.

consacrer une journée entière de boulot pour connecter toutes nos machines ensemble. Lorsque l'on joue en réseau (IPX), l'un des joueurs va être le créateur de la partie, alors que les autres vont se connecter en ayant tout de même la possibilité de choisir la race qu'il vont incarner. Il est à noter que trois joueurs peuvent jouer ensemble avec un seul CD. Il en faudra au moins deux pour pouvoir jouer à 4, 5 ou 6 et enfin 3 pour jouer à 7 ou 8. Lorsque tout le monde est connecté, il ne reste plus au créateur qu'à choisir sa propre race, quelques paramètres (d'ailleurs facultatifs) et le scénario qui lui convient. Le but de chaque scénario est assez simple, pour ne pas dire simpliste puisqu'il va vous falloir écrabouiller toutes les structures et unités ennemies pour vaincre. C'est simpliste certes, mais on s'éclate quand même croyez-moi. Sur le scénario vous savez donc peu de chose ; son titre (qui vous donne souvent des indications utiles sur ce qui vous attend), la taille de la carte et le nombre de joueur maximum qui peut y prendre part. Il ne vous reste plus qu'à appuyer sur Start Game, et c'est parti mon kiki. Non seulement vous allez pouvoir vous mesurer à plusieurs joueurs en même temps, mais, et là cela devient franchement croustillant, on va pouvoir conclure des alliances. L'alliance officielle est visible par tous et sa conséquence en est simple, l'Alliance (et donc tous ses membres) gagne si tous les autres joueurs sont tués. Je ne vous raconte pas les retournements de situation et les trahisons que peuvent engendrer ce genre de système. Mieux. Non seulement on peut communiquer de façon très simple avec tout le monde (return message et return), mais en plus on peut envoyer des messages uniquement à certaines personnes. C'est bien simple, il a été pratiquement impossible de se dégager de Warcraft en réseau pendant près de deux jours. La conclusion est simple : pour peu que l'on dispose d'une bonne machine, Warcraft seul est une référence. En réseau, il devient un jeu mythique. ■

Olivier Canou

Troisième phase : destruction systématique.

Ce guerrier n'est pas un bonze, il vient de recevoir un mur de feu de la part d'un magicien.

L'ennemi aura beau essayer de colmater les brèches, il est trop tard.

L'avis d'Olivier ★★★★★

Trente heures de jeu et une seule envie : me replonger dedans. Non seulement Warcraft 2 est beau, hyper-convivial et plein de rebondissements, mais il possède en plus une ambiance et un humour génial. C'est ce type de produit qui vous fait aimer le jeu sur micro. C'est un jeu que chacun, novice ou vieux routard se doit de posséder. Puisque en fait vous lisez Gen4 pour savoir quel produit vous devez acheter, n'hésitez pas et faites-moi confiance : c'est celui-là ! Il est en plus une référence du jeu en réseau.

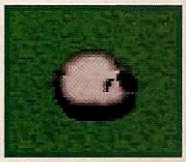
Transport.

Uther.

Griffon.

Lothar.

Mage.



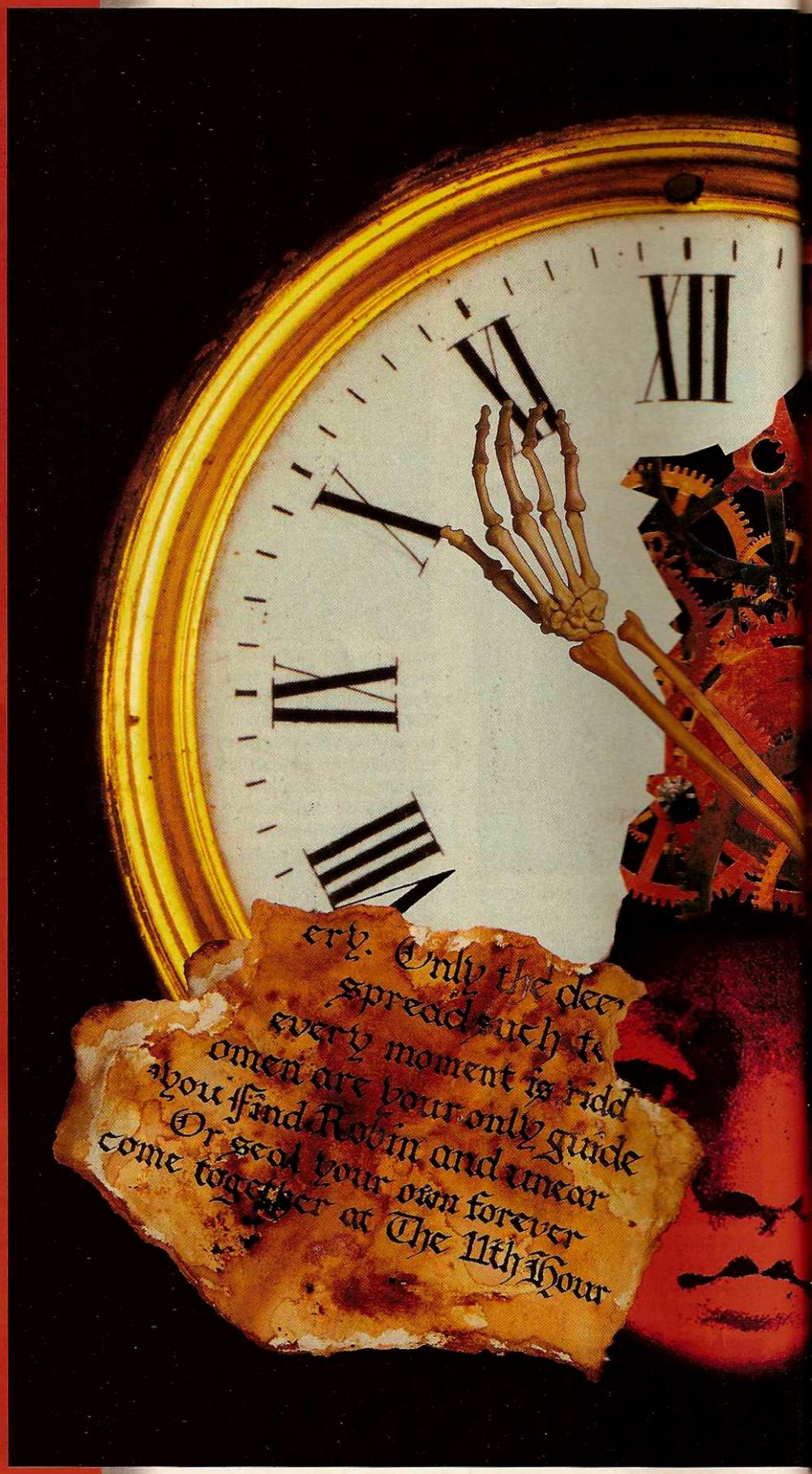
Mouton.

Paysan.

Sous-marin.

Tanker.

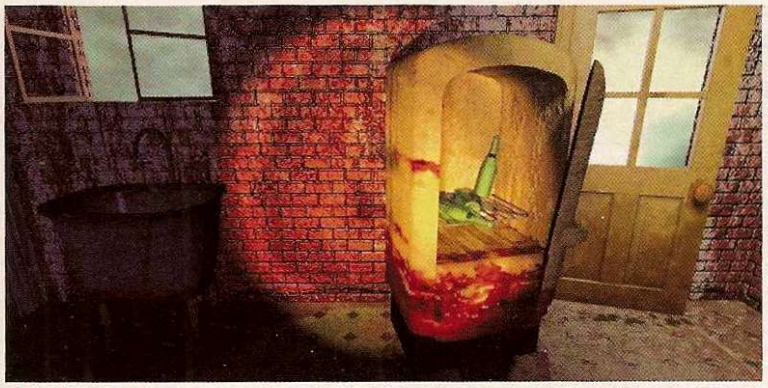
FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **TRILOBYTE/VIRGIN I. E.**
GENRE : **RÉFLEXION.**
DATE DE SORTIE : **DISPONIBLE.**
PRIX : **ENVIRON 400 F.**
CONFIG. MINI. : **486 DX33, 8 MO DE RAM+ 29 MO SUR DISQUE DUR**



Attendu depuis près d'un an, cette « onzième heure » aurait presque pu s'appeler « midi moins le quart… » L'équipe de Trilobyte, qui nous avait déjà concocté The Seventh Guest, dont ce jeu est la suite, a-t-elle réussie son pari de faire plus fort que le premier volet ?

11th Hour

L'heure est grave !



▲ Voilà une pièce particulièrement « gore ». Au fait, le passage secret vers les sous-sols, présent dans 7th Guest, a disparu.

L'organiseur électronique vous donne régulièrement des indices pour vous aider à résoudre les énigmes. ▶

▲ Comme vous pouvez le constater, l'état des lieux n'est pas formidable...

◀ Inutile de tenter le bouche à bouche, pour lui, la dernière heure a sonné.

C'était il y a quatre ans... Le CD-Rom commençait à pointer le bout de son nez, et le marché guettait toujours le jeu qui permettrait à ce nouveau support de faire bonne figure. C'est alors que vint The 7th Guest. Virgin, à l'époque à la recherche de projets, détecta très tôt les talents de Trilobyte, petite compagnie américaine, qui travaillait tranquillement sur ce projet. Quelques mois plus tard (ou plutôt, un bon paquet de mois plus tard) et après un accroissement conséquent du budget du jeu, The 7th Guest était dévoilé au monde entier. Décors entièrement en images de synthèse, acteurs filmés et incrustés dans les décors, musique envoûtante... Le CD-Rom avait enfin son jeu. Et s'il est vrai que la réalisation était largement le point fort du jeu, qui n'était finalement qu'une suite de puzzle plus ou moins complexes (plutôt plus, d'ailleurs), cela n'empêcha pas The 7th Guest de devenir la meilleure vente mondiale en matière de CD-Rom ludique... Virgin, qui pensait investir sur le futur et perdre pas mal d'argent dans l'histoire, finit même par en gagner ! Un tel succès ne pouvait pas se terminer ainsi, il fallait faire une suite, et c'est ainsi que naquit The 11th Hour.

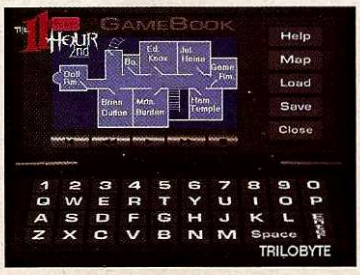
Souvenez-vous !

Peut-être n'est-il pas inutile de revenir sur les terribles événements narrés par The 7th Guest. Dans cette aventure, vous découvriez l'effroyable histoire de Stauff, un mendiant qui se mit à fabriquer des jouets. Il réalisa des poupées maléfiques, qui firent peu à peu périr tous les enfants de la région. Avec son argent, Stauff

Une apparition vous demande de l'aide... Mais de ▼ qui s'agit-il ?

▲ Personnellement, je n'ai plus faim !

construisit un manoir, aussi torturé que son esprit. Un manoir sombre et inquiétant, aux mystères innombrables. Un manoir qu'un jour, les habitants du village décidèrent d'explorer, pour mettre fin à la mystérieuse maladie qui touchait les enfants. Six « invités » de Stauff pénétrèrent dans la maison… pour disparaître à jamais. Le jeu commençait sans que vous puissiez savoir qui vous étiez. Enfermé dans la maison de Stauff, il vous fallait découvrir ce qui s'était réellement passé, et qui était le mystérieux 7ème invité ! Le jeu en lui-même se limitait en fait à résoudre des puzzles, ce qui ouvrait de nouvelles pièces dans la maison et récompensait le joueur par des flashback vidéo permettant de comprendre l'histoire. Bref, rien de bien excitant, si ce n'était la réalisation qui bluffa tout le monde.



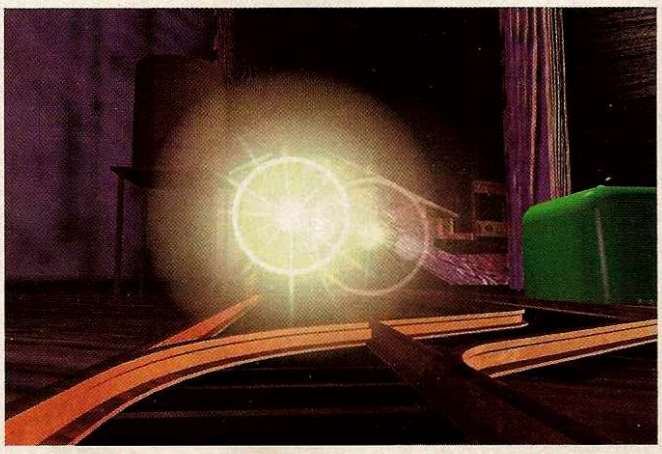
▲ Le plan de la demeure vous permet de suivre votre progression.

▲ Je ne voudrais pas voir la tête du môme qui a été élevé dans cette nursery.

Dans 11th Hour, vous jouez le rôle de Carl Denning. Vous êtes reporter pour une émission télévisée sur le paranormal, « Énigmes », dans le style de « Mystères ». L'émission est produite par Robin Morales, qui se trouve être également votre petite amie (ça sent le piston, non ?). Après une dispute avec cette dernière, vous l'avez laissé partir seule à Harley sur Hudson, ville où depuis quelques semaines les morts mystérieuses se succèdent. En effet, ce sont quatre femmes et trois hommes qui sont morts de façon similaire. Mais peu de temps après son arrivée, Robin disparaît. Après trois semaines sans nouvelles, vous recevez une sorte d'organiseur par courrier. Vous l'allumez, et là Robin apparaît et vous parle « Carl, aide-moi, on m'a séquestré ». Rongé par les remords, vous vous lancez à sa recherche. Arrivé à Harley, vous découvrez que Robin enquêtait sur la fameuse maison hantée d'Henry Stauff. Il ne vous

Si jamais vous ▲ vous sentez un peu crade… Inutile de prendre un bain !

◀ Cette plume semble vouloir communiquer avec vous.



▲ Même le petit train électrique de votre enfance peut devenir un danger mortel.

▲ Voici Robin en présence d'un policier qu'elle ne tardera pas à draguer ouvertement. Et dire que c'est pour elle que vous faites tout ça !

Le plus grand choix de jeux pour
CD-ROM PC / MAC / PSX
FRANCE
consultez notre catalogue et commandez sur
3615
MEDIAFORM 2,23F la minute
descriptifs et configurations minimales - news - previews
cd-rom pour adultes - hit-parade - des jeux à gagner !! ..
imports - stock important - petits prix
http:\\www.arkham.be\mediaform
BELGIQUE
LE PLUS GRAND CHOIX EN BELGIQUE
MEDIAFORM
DE JEUX POUR ORDINATEURS
Ch. de Wavre 1335 - 1160 Bxl
Rue Gretry 31 - 1000 Bxl
Tél:19-32-(0)2/673.98.49
10h30-13h / 14h-18h30

▲ Mieux vaut avoir quitté la demeure avant...

Une nouvelle apparition ▲ traverse la pièce, alors que des cris retentissent dehors...

Vous ne croiserez pas que des personnes dans le jeu. ▶

▲ Cette jeune fille a le teint pâle et me semble un peu rayée !

reste plus qu'à suivre ses pas, et à y entrer, à vos risques et périls ! Et le jeu peut commencer.
Une fois dans la maison, les habitués de 7th Guest ne seront pas dépaysés. L'architecture de la demeure est toujours la même, si ce n'est qu'avec le temps, elle s'est vraiment délabrée. On retrouve cependant un certain nombre d'objets, en plus ou moins bon état, qui se trouvaient déjà dans le premier volet. Comme la première fois, un grand nombre de pièces sont fermées au début du jeu, et il vous faudra découvrir peu à peu comment y pénétrer.
Le jeu est en vision subjective, et vous permet d'explorer les moindres recoins du manoir de Stauff, entièrement reconstitué en images de synthèse. À l'aide de la souris, vous cliquez dans la direction où vous désirez aller, ou vous tourner. Quand le curseur se transforme en œil, c'est qu'il y a un objet à regarder. S'il se transforme en cerveau, c'est que vous avez un puzzle ou un jeu à résoudre. Lorsqu'un bip se fait entendre, c'est qu'un message est arrivé sur l'organiseur.

▲ Non, ce n'est pas une photo de Frankenstein qui se serait glissé par erreur dans ce test. C'est la pièce où Stauff fait quelques petites expériences !

Comment se prendre la tête ?

En fait, 11th Hour propose une plus grande variété de jeux que son prédécesseur. Dans chaque pièce tout d'abord, vous devrez résoudre une énigme. Mais alors que 7th Guest ne proposait que des puzzles ou des casse-tête complexes, 11th Hour est à la fois plus simple et plus varié. On y trouve toujours des casse-tête, comme échanger les emplacements de cavaliers ou de fous sur un échiquier, sans jamais qu'ils puissent se prendre... C'est classique, mais par contre bien plus simple que certains puzzles de 7th Guest. Mais ce n'est pas tout. On trouve également de nombreux jeux auquel il faut vaincre Stauff. Cela va du classique « Puissance 4 » à une variante du « Go », en passant par un jeu dérivé de « Hexagon » ou encore un labyrinthe modifiable duquel il faut faire sortir une souris mécanique. Ah oui ! notez bien

On se demande ce qu'ils ont pu ▼ découper là !

▲ Comment une chapelle a pu trouver sa place dans une demeure aussi maléfique !

FRANKENSTEIN
Through The Eyes Of THE MONSTER™

Réveille-toi...

C'est l'heure de rencontrer ton créateur

VOIX ET TEXTES EN FRANÇAIS

Avec Tim Curry

Ce jeu est un chef-d'œuvre de technologie et d'invention graphique qui met en scène de véritables acteurs avec une musique et des voix digitalisées, dans un environnement 3 D au réalisme stupéfiant.

Le déroulement de l'histoire est magnifiquement mis en valeur par la constante interaction entre les personnages et les intrigues à résoudre, proposant du même coup au joueur un défi permanent et le plongeant dans une ambiance riche d'émotions !

Sa prise en main, extrêmement simple, est accessible en quelques minutes à des joueurs de tous niveaux.

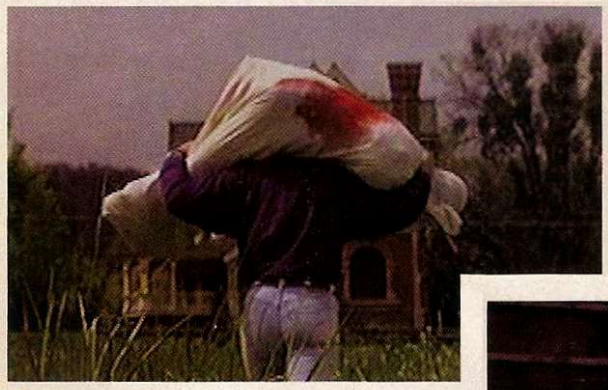
Interplay™

Distribué par CIC - 1 bis, rue du Petit Clamart BP 13 - 78142 Vélizy Cedex - Fax : (1) 40 94 10 04

AM AN AMAZING MEDIA PRODUCTION.

Adresse Internet Interplay : Http://www. Interplay. Com

© 1995 Amazing Media, Inc., 55 San Anselmo Avenue, San Anselmo CA, 94960 USA. Conceived, designed and produced by Amazing Media, Inc. San Anselmo, CA. Frankenstein Through the Eyes Of The Monster is a Trademark of Interplay Productions Inc. All rights reserved. All other trademarks are properties of their respective owners.



▲ Si vous voulez mon avis, ce n'est pas un tapis qu'il transporte ainsi sur son dos !

▲ Décidément, tous les objets sont macabres.

▲ La 11ème heure va bientôt sonner, et Stauff se dévoiler...

Le jeu comporte quelques effets de morphing particulièrement réussis. ▶

▲ La soupe semble toujours aussi indigeste. Un petit bol pour la route ?

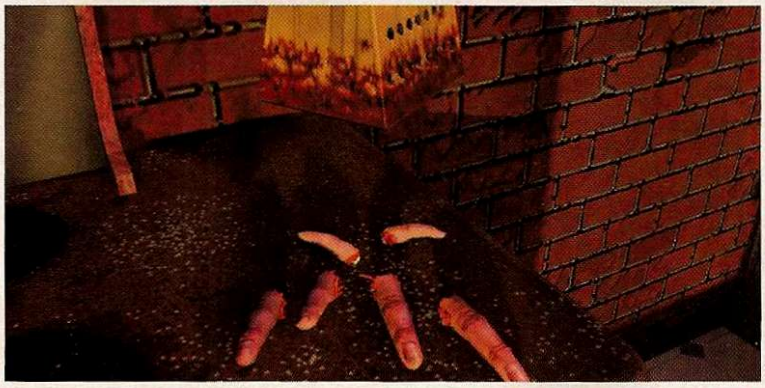
qu'il y a beaucoup plus de jeux que dans 7th Guest, et qu'ils vous occuperont un sacré bout de temps. Mais si vous avez peur de ne pas y arriver, pas de panique. Vous pouvez obtenir de l'aide avec l'organiseur, qui se propose de résoudre les puzzles à votre place, ou de vous aider à jouer aux différents jeux contre Stauff. Croyez-moi, on a beau rigoler au début en pensant qu'on ne s'abaissera pas à cela, je me suis surpris à « craquer » plus d'une fois ! Résoudre un puzzle ouvre souvent de nouvelles pièces, mais donne surtout accès à une énigme... et là, ça se complique carrément.

C'est déjà plus dur !

Les énigmes de Stauff sont en effet particulièrement mortelles... Il s'agit de jeux de mots, d'anagrammes et autres charades. Croyez-moi, certaines sont vraiment tordues, d'autant plus que le tout se complique vite, avec même des énigmes codées. Un exemple étant plus parlant, prenons une des premières énigmes de Stauff : « Ça s'arrose Carl, pas vrai ? » Le but est de trouver un nom d'objet ! Vous trouvez ? Alors, vous pouvez, via l'organiseur, demander un peu d'aide. Le premier indice est « On dit bien à bon chat, bon rat, on pourrait dire bon roux, bon chou. » Le second, « Bon chou est un heureux anagramme. » Le troisième, « Le premier, celui qui a la médaille, c'est le champ. » Voilà, si vous n'avez toujours pas trouvé, l'organiseur vous donne la réponse « Bon chou, anagramme de bouchon. » Il ne vous reste plus alors qu'à trouver dans la maison ledit bouchon pour être récompensé. Mais cela n'est pas toujours simple. Déjà parce que la maison est gigantesque et pleine d'objets de tous styles. Ensuite parce que les objets ne sont pas toujours aussi reconnaissables qu'un bouchon. Tableaux, sculptures, dessins... tout y passe !

La récompense !

Comme dans 7th Guest, la récompense provient des scènes vidéos, qui permettent de mieux comprendre l'histoire. Et si dans le premier épisode, ces scènes étaient sympas, elles sont ici hallucinantes. Tout d'abord, la technologie a avancé, et la vidéo est maintenant en plein écran, et d'extrêmement bonne qualité. C'est bien simple, ce n'est pas de la Digital



Celui qui a râpé le fromage ▲ avec la râpe y a été un peu trop fort, non ?

Attention dans cette pièce, fouinez bien un peu partout, moi j'ai bien failli ne pas voir un élément important. ▶

Et voici un petit jeu de réflexion, inspiré d'Hexagon, auquel vous ▼ devrez battre Stauff.

DANS L'ESPACE, À LA FRONTIÈRE DU MONDE CONNU
LA MORT PEUT-ÊTRE AUSSI GLACIALE QUE CHALEUREUSE

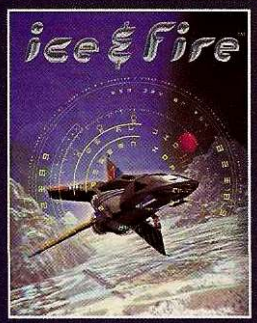
Environnement 3D temps réel

Effets sonores originaux

ice & fire™

Supporte tous types de casques virtuels

Intelligence artificielle des alliés et ennemies



Développé par les créateurs de **Tetris** ®

Ice and fire vous propose une aventure 3D pleine de rebondissements.

L'astéroid IF-1 ne répond plus, vous êtes leur ultime espoir.

Votre mission : redonner vie à la base, affronter au sol et dans les airs les êtres inconnus qui l'ont envahie et élucider le mystère de cette agression.

Disponible pour PC CD-ROM et Mac CD-ROM

GT Interactive Software (Europe) Ltd.

Designed for Windows® 95

http://www.gtinteractive.com

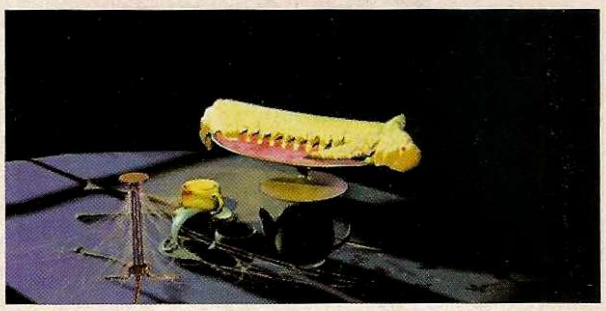
Distribué par Virgin Interactive Entertainment : 233, rue de la Croix Nivert - 75015 Paris - service consommateur - tél : 53 68 10 00

Ice & Fire™ ©1995 Zombie LLC. All rights reserved. Developed by Animatek® International Inc. Produced by Zombie™ LLC. Distributed by GT™ Interactive Software (Europe) Ltd. Package design by REM Graphic Design; ©1995 Zombie™ LLC. All rights reserved. Ice & Fire™ is a proprietary trademark of Zombie™ LLC. Animatek® and the Animatek® logo are registered trademarks of Animatek® International Inc. Zombie™ and the Zombie logo™ are proprietary trademarks of Zombie™ LLC. GT™ and the GT logo™ are trademarks of GT Interactive Software (Europe) Ltd. Tetris® is a registered trademark of Elorg™. IBM® is a registered trademark of International Business Machines Corp., Microsoft® and Windows® are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other trademarks are property of their respective companies.

L'avis de Stéphane ★★★★

Envoûté ! Pris par le jeu, on est surtout attiré par les vidéos, et on se retrouve finalement comme un voyeur, prêt à tout pour découvrir un peu plus de cette histoire vraiment malsaine. Les énigmes sont intéressantes, et je me suis pris à décrypter sur papier certaines d'entre elles, à des heures tardives de la nuit. Non, vraiment, 11th Hour est un jeu envoûtant, à déconseiller aux âmes sensibles, non pas pour sa violence graphique, mais plutôt pour sa violence psychologique. Et bravo pour l'excellente version française !

De vieux démons ▲ reviennent torturer l'esprit des visiteurs de la maison Stauff.



▲ Depuis 7th Guest, le gâteau a quelque peu fondu... À tel point qu'il ressemble au logo de Trilobyte.

Les anglo-saxons ont toujours des objets kitsch chez eux. Voici un casse-noisettes du ◀ meilleur goût.

Vidéo, mais franchement, on en est pas si loin. Ceci est dû au système Groovie, créé par Trilobyte, et qui s'avère vraiment étonnant.

Mais au-delà de la qualité de l'image, c'est avant tout la qualité de la réalisation qui fait effet. C'est bien simple, on se croirait en plein Twin Peaks, et croyez-moi, l'ambiance du jeu est vraiment proche de la série culte de David Lynch. Personnages étranges, aux réactions bizarres, ralentis exagérés, décors grandioses... vraiment, le réalisateur des parties filmées a été inspiré. Chaque objet retrouvé vous permet de voir quelques secondes d'une scène s'étant déroulée avec Robin, ou vous concernant. Mais les scènes sont tronquées, ne viennent pas dans le bon ordre et ne permettent donc pas d'avoir une véritable bonne idée du scénario... jusqu'à ce que vous terminiez un des quatre CD-Rom qui composent le jeu. Dans ce cas, vous reverrez l'ensemble des scènes, dans l'ordre et dans leur intégralité, et vous comprendrez alors un peu mieux ce qui se trame.

Un soft vraiment dérangeant

11th Hour est un jeu étonnant, mais qui risque de déranger plus d'une personne. En effet, l'ambiance qui en ressort est véritablement terrifiante. Les décors, tout d'abord, sont plutôt dégoûtants. La maison de Stauff est sale, il y a des restes d'on ne sait quels animaux dans chaque recoin, et surtout, le sang coule à flots. On trouve même un corps décomposé dans la baignoire, du plus terrible effet. Mais malgré tout, c'est le scénario qui est le plus dur ! En effet, sans rien dévoiler, sachez que tout tourne autour de deux jeunes filles qui, il y a quelques années, sont entrées dans le manoir de Stauff. La première en est ressortie avec un bras arraché par un chien. La seconde n'a plus jamais réussit à marcher depuis... Mais un terrible secret les oblige à garder le silence sur les événements de cette nuit là, et vous serez peut-être surpris de la tournure que prendra le scénario... et même la fin du jeu !

▲ À votre bon cœur, m'sieur, dames...

▲ C'est drôle, cette pièce me rappelle quelque chose. J'y suis, on dirait l'appartement d'Olivier.

Une réalisation parfaite

Côté réalisation, il n'y a vraiment rien à redire. Les graphismes sont somptueux, les vidéos magnifiques, la bande sonore est angoissante à souhait. De plus, le jeu tourne très bien sur 486, et s'installe sans problème, ce qui n'était pas le cas de The Seventh Guest. Mais notez surtout que le jeu est d'ores et déjà disponible en français, et particulièrement bien traduit. Que ce soient le doublage des acteurs ou la traduction des énigmes, tout a été parfaitement dirigé ! ■

Stéphane Lavoisard

★★★★ INTÉRÊT — HIT

GRAPHISME	18
SON	18
ANIMATION	18
DURÉE DE VIE	14

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PC 486 DX2-66 avec 8 Mo de Ram et carte VLB.

✔ Ambiance géniale.
✔ Réalisation parfaite.
✔ Version française.
✔ Scénario malsain.
✔ Ce n'est pas un jeu d'aventure.

L'avis de J. Pradel

Troublé ! Je suis troublé par ce document, et j'admet que je n'arrive toujours pas à savoir si les images proposées par Trilobyte sont bien fictives, tant elles semblent réalistes. Je suis troublé, vraiment !

MAGASIN DE CD-ROM - GRAVAGE & MULTIMÉDIA

39, rue Faidherbe - 75011 PARIS - Tél. : 43 48 26 27 - Fax : 43 48 23 32

Métro : Faidherbe ou Charonne - Bus : 46

Ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h

Vous pouvez y tester, si vous hésitez, certains de nos CD-Rom.

Nos suggestions et choix (prix TTC, valables cette périodedans la limite des stocks disponibles).

tarif revendeur sur justificatif

Nos CD-Rom sont neufs et dans leurs emballages d'origine. Ils ne sont surtout pas des copies.

TRANSFÉRER VOS DONNÉES INFORMATIQUES SUR CD-ROM. 1 CD-ROM (+1 CD de sécurité) : 490 F TTC.

POUR LES BANDES AUDIO OU VIDEO : PRIX SUR DEVIS

Le CLUB du CD essaie de mettre à la portée du plus grand nombre d'utilisateurs, de bons CD-Rom. Si certains ne figurent pas dans la rubrique CDthèque (Bible de Jérusalem, Beethoven, les Evangiles, les Temps de..., etc.) cela ne veut pas prétendre qu'ils sont moins bons. Notre choix est subjectif bien sûr, mais les CD choisis dans les différentes rubriques ont été testés et nous sont apparus bons et bien faits. Mais il faut, malheureusement faire un choix. Encarta, les Evangiles, la Bible de Jérusalem, l'Art du 20e siècle sont très très bons... Merci de nous acorder votre confiance.

Pour votre CDthèque ■

Léonard de Vinci (M) .....429 F
J. de la Fontaine (MP) .....350 F
Rodin (MP) .....395 F
Panorama de l'Art Occident.(P ou M)469 F
Velasquez (MP) (4 langues) ..390 F
The Swiss Art CD 2.0 (M) ....185 F
L'Aventure Chilienne (MP) ....200 F
Encarta 95 (M) .....945 F

Langues et traductions ■

Power Translator de luxe CD (M ou P)1 790 F
(Traduction Anglais/Français)
L'Anglais ou Italien par l'Oral (MP) l'un .....249 F
L'Allemand ou Espagnol par l'Oral (MP) l'un .....249 F
L'Anglais en 90 leçons (1 À 50) (51 à 90) (MP) l'un .....480 F
Astérix and Son (MP)(2 Vol.) l'un 395 F
Harrap's Multilingue (P ou M)1 210 F
Astérix Secret Weapon (MP) 2 vol, l'un .....395 F
Larousse Bilingue Angl/Franç (MP) 999 F
Correcteur 101 (le seul à faire dictées Pivot sans faute) (P ou M) .....1 150 F
El Hijo de Astérix Vol 1 (PM) .390 F

Eveil enfants ●

PAWS (M)Milla d'or 95 .....290 F
Circus (MP) .....289 F
ABIDOU je lis (4-5 ans) (MP) .295 F
ABIDOU je lis (6-7 ans) (MP) .295 F
Kevin le Kangourou (MP) ....250 F
Le Gros Crabe et ses Amis (MP)380 F
Peter et les Chiffres (MP) ....250 F
Le Drôle d'Alphabet Sauvage (MP) 299 F
Louis le lion (MP) .....250 F
Olaf l'Ours (MP) .....250 F
Pinocchio (MP) .....390 F
Pok le Petit Artiste (MP) ....290 F
Nos amis à 4 Pattes (MP) ....250 F
David le dauphin (MP) .....249 F
Pivot sans faute) (P ou M) .1 150 F
Peter, Julie et les Tables de Multi. (MP) .....340 F
Le Jardin Enchanté (MP) ....250 F
La Cigale et la Fourmis (MP)(2CD) 199 F
Eliot, J'ai perdu Nounours (MP) 250 F
L'atelier des Tout Petits .....349 F
Droles de Rèves de Peter (MP) .250 F

Culture et Musique ●

Le temps de Rubens (MP) ....390 F
Illusion du Japon exclu. Club Manga (MP) .....260 F
La Bible de Jérusalem (MP) ..950 F
(en 4 langues dont grec, hébreu et français)
Le Louvre (MP) .....396 F
Napoléon (M ou P) .....399 F
Monet/Verlaine/Debussy (MP) .249 F
Matisse/Aragon/Prokofief (MP) 349 F
200 Personnalités polit (MP) ..490 F
Rabelais (M) .....354 F
Bob Dylan (MP) .....495 F
Le Bottin Gourmand (MP) ....205 F
Wrath of the Gods (M) .....480 F
Woodstock (M) .....295 F
Red shift (M ou P) .....639 F
L'album des arts et Métiers (M) 399 F
L.V.I. (MP) N°1-N°2-N°3-N°4 ..... 150-165-182-190 F
Le temps de Weemer (MP) ...399 F
Delacroix, voyage au Maroc (MP)253 F
Encyclopédie du Foot (MP) ...395 F
Les restaurants et hôtels de Paris (MP) .....290 F
Voyage en Italie (P ou M) ....369 F
Voyage en Egypte (P ou M) ...369 F
Art history encyclopédie (P) ..299 F
1918/1938 Beetween the wars (chroniques)
Le temps de Bruegel (MP) ....390 F
Le temps de Rembrandt (MP) .390 F
Animals (M) .....379 F
Matignon 09/95 (MP) .....249 F
Guide Multimédia des Chiens (M) 225 F
Scientifix (MP) .....499 F
Discouery (Vol 2) (4 CD) (MP) 299 F
Modus Internet (MP) .....690 F
La Découverte du Canada (MP) 299 F
Initiation à l'Archéologie (MP) 349 F
Astrololabe (MP) .....399 F
Florence et la Renaissance (MP)349 F
Léonard l'Inventeur (MP) ....399 F
Gaugin / Beaudelaire / Tchaikovski (MP) .....350 F
Les Stars du Louvre (MP) ....290 F
Cesanne Portrait (CD + livre) (MP)349 F
Brancusu par Brancusi (MP) .350 F
Cathédrale de Chartres (M) ...590 F
Impressionnisme, les Origines (MP) 170 F
Angkor (MP) .....199 F
Moi, Paul Cezanne (MP) 295F
Salammbo (MP) .....249 F
Musée d'Orsay - 100 peintu.(MP) 189 F
Baccus et Comus (MP) 399F
Cine Mouies 95 (MP) .....299 F
La légende Ferrari (MP) .....249 F
L'Année Stratégique 95 (MP) .459 F
L'Année Stratégique 94 (MP) .459 F
L'Année Stratégique 93 (MP) .390 F
Images du monde : ASIE (MP) .195 F
Images du monde : USA (MP) .195 F
Creepy Crawlies (M) .....425 F
Oceans Below (M) .....399 F

Médical/Santé λ

Ainsi vient la vie (MP) .....390 F
Mayo Family Health Book (M) 510 F
A.D.A.M. (Logiciel professionnel pour traitements) (M ou P) (nous consulter) .....21 000 F
Encyclopédie de la Sexualité (PM) 499 F

Encyclopédie/Dictionnaire λλ

Diction. Hachette Multi.(M ou P) .690 F
Le Robert Electronique (M ou P) 4 490 F
Grolier Multimédia encyclop.(M) 1 180 F
Grolier 95 (M) .....625 F
World Atlas 3.0 (M ou P) ...399 F
World Atlas 5.0 (M ou P) ....539 F
Larousse Langue Française (MP) 990 F
Larousse Français vers 2 (MP) 450.000 formes, mots et conjugaisons ...990 F
Grollier 95 (M ou P) .....590 F
Diction. Pratique du Droit (MP) 389 F
Geoatlas le Monde Vectorielle (MP) 1 490 F

Golf/Bridge/Jeux ●

Rebel assault (M) VF .....499 F
Journeman Project (M) .....299 F
F/A-18 Hornet 2.0 .....599 F
Sim City 2000 (Disq M) .....329 F
Hellcab (M) .....395 F
Alone in the Dark 2 (M) VF ...405 F
Tennis Open Internat. (M) ....395 F
Myst (M) VF .....459 F
Fia 18 Hornet 2.0 (M) .....599 F
Iron Elix .....335 F
Super Wing Commander 2.5 (M) 429 F
Flight Commander 2 (M) .....539 F
Lunicus (M) .....469 F
The Labyrinthe (M) .....469 F

Adultes (+ de 18 ans) λ ■

Beaverly Hillbillies (P) .....419 F
Amateur Models (phot.) (P) ..299 F
Virtuel Escort (MP) de J.R.Book ...475 F
Golden Girls (101 célébrités) (photos) (P) .....399 F
Amateur Models 3 (photos) (P)367 F
Elite Européen Models 1 ou 2 (MP) (phot.) l'un .....249 F
Elite Américain Model 1 ou 2 (MP) (phot.) l'un .....249 F
Virtual Vixens (MP) (version 1.2) 499 F
FAO Spécial Vol.1 (phot.) (P) .288 F
Looker Electric Lust (phot.) (P)375 F
Looker Stermy Windgms (P) ph.375 F
Henpecking (P) .....399 F
Dreem Girls (MP) .....469 F
Lady Libertine (MP) .....399 F
Videophone (MP) .....495 F
Bikes Babes (MP) .....399 F
Danish Fantaisy (MP) .....429 F
Garoi (MP) .....329 F
Analyseur (photo) (P) .....399 F
Share the heat (P) .....319 F
Red Hot (photo) (MP) .....399 F
Erotica (Manga) (MP) .....449 F
Santasy (vol.2) photo (P) ...399 F

Près de 600 titres à votre disposition

PROMOTION DU MOIS

1000 polices de caractères (M)

(dont 300 franç., + russe, hébreux, all., polon., etc .....279 F

Légende M = Mac P = PC MP = Mixte

GEN4 01/96

Le CLUB du CD participe à la protection de l'Enfance maltraitée(inceste), à la protection de la nature, à celle des animaux, ainsi qu'à la lutte contre le SIDA, et reversera à des associations, sur les CD commandés :
● : 3 F pour l'Enfance maltraitée (inceste)
λ : 2 F contre le SIDA
■ : 2 F protections nature et animal

BON DE COMMANDE à retourner
(en joignant le chèque mandat ou Eurochèque)
au CLUB DU CD - 39, rue Faidherbe - 75011 PARIS

ou commande sur papier libre

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
CP ..... Ville .....
Tél. / Fax .....

Qté	PC	Mac	CDI	TITRES	Prix TTC	Total TTC
Signature :					Frais d'envois recommandés	+ 48 Francs
N'oubliez pas d'ajouter votre règlement à cette commande					TOTAL	

Nous ne prenons pas les cartes bancaires. Trop d'indélicatesses de la part de magasins VPC. Je certicie être majeur. Signature :

ambre bleu 47 00 94 80

This Means War !

Mini-guerres pour mégalos

FORMAT : **PC CD-ROM (WINDOWS 3.1/95).**
ÉDITEUR : **MICROPROSE.**
GENRE : **WARGAME.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **FIN JANVIER. ENV. 400 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX2-66, 8 MO, CD 2X.**

Vous vouliez la guerre ? Vous l'avez ! This Means War vous propose, au travers d'une longue campagne post-apocalyptique, de mettre à l'épreuve vos talents de général et de gestionnaire, en tirant le meilleur parti d'un choix d'unités démentiel !

Qui aurait cru que les jeux vidéo seraient un jour à l'origine de l'apocalypse ? Pourtant, en ce 21ème siècle, les jeux sur ordinateur connaissent (enfin !) une popularité croissante, les gens cherchant à s'évader des conséquences sur la vie quotidienne d'une crise économique sans précédent. Parmi ces jeux, « Snark Hunt » parvient à déchaîner toutes les passions, avant même d'être effectivement commercialisé.
Au bout de quelques mois, tout le monde se met à jouer à Snark Hunt, à la maison, au bureau, sur tous les réseaux, et même à la télévision ! Tout va alors pour le mieux dans le meilleur des mondes ludiques jusqu'au jour maudit où tous les ordinateurs de la planète s'éteignent les uns après les autres. Alors que le chaos s'empare joyeusement du monde, après une longue période d'inaction, des universitaires parviennent à localiser la source du mal : un virus informatique méga-vicieux provenant du fameux jeu Snark Hunt. Toutes les tentatives pour localiser Shadowhawk, son concepteur, échouent. Pendant ce temps, les Nations s'écroulent, les hommes se rassemblant en tribus nomades qui, dans leur quête de nourriture, rasent tout sur leur passage. Mon Général n'étant plus là pour ramener toute cette chienlit à la raison, quelques hommes et femmes d'exception se dressent alors pour tenter de réorganiser ce qui peut l'être encore. Ainsi, le général Adams rallie ce qui reste des États-Unis, du Canada, du Mexique et du Nicaragua en une force militaire unifiée sous la bannière de la FWA (Free World Alliance). Et pour mettre les foies aux nouveaux despotes mégalos se partageant le reste du monde, le général Adams vous offre le grade de colonel dans les rangs de la FWA, ainsi qu'une série de missions (une quarantaine) que vous pressentez déjà comme plus difficiles les unes que les autres. Vous ne savez pas encore à quel point vous avez raison !

▲ Vos hommes prennent du galon en accumulant les kills. Simple ligne d'abord, puis vétéran, élite, lieutenant, et plus !

L'attaque de la mine ennemie, si elle réussit, mettra à mal ses moyens de production. ▶

Dur dur d'être un gradé !

Comme dans la Légion, vous voilà parti pour voir du pays ! La plupart des scénarios feront appel à vos talents de tacticien, mais aussi de gestionnaire. Effectivement, vous devrez penser au bon développement de votre base pour soutenir l'effort de guerre. Négligez l'un, et l'autre finira par vous faire cruellement défaut. En effet, faire prospérer les habitations de votre campement vous permet de construire de nombreuses unités, et cette multitude

Les cartes étant ▲ quand même assez réduites, difficile de rater la base de l'ennemi !

vous permettra en retour de protéger efficacement votre base. L'autre facteur primordial est de disposer de suffisamment d'acier à tout moment. Celui-ci s'avère nécessaire pour tout ce qui est construction ou réparation. Vous disposez au début d'une aciérie contenant un stock important, mais celui-ci n'est pas inépuisable. Il faut alors trouver un site pour y établir une mine (si ce n'est déjà fait), ainsi que des camions pour faire la navette entre la mine et l'aciérie, pour éviter de se retrouver soudainement à court. Généralement, bien que vous soyez l'attaquant, le cours des événements vous obligera à vous mettre sur la défensive, le temps de construire les bâtiments qui, immanquablement, vous feront défaut au début. Par contre, en face, l'ennemi est déjà solidement installé, et vous balance des unités à tout bout de champ ! À vous de les contenir, en établissant de solides positions défensives, puis de masser des unités à l'arrière avant de les lancer sur le camp ennemi. L'objectif final est le centre de commandement, sa destruction mettant fin à la partie, que ce soit le vôtre ou celui de l'ennemi ! Mais les autres bâtiments ne sont pas

Malgré un nombre d'ordres hallucinant, l'interface reste facile à maîtriser

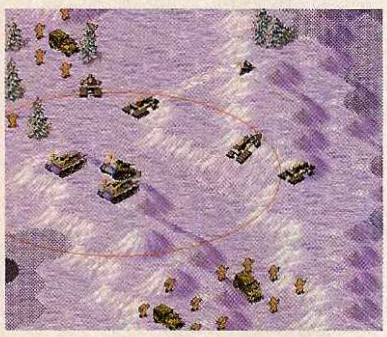
▲ Vu l'effet de cette explosion, on a pas trop envie de se retrouver sous le feu de l'artillerie lourde !

▲ Surgissant du néant, un hovercraft lourd est engagé par vos hovercrafts légers et votre jet.

◀ Une ligne défensive protégera efficacement votre base. Les soldats touchés regagnent peu à peu leurs points de vie.

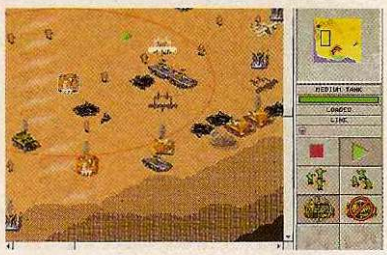
Qu'ils viennent ! ▶ En plus des chars et des Marines, un A.P.C. amène des canons anti-aériens sur la ligne de front.

Des véhicules de reconnaissance et des chars se mettent en branle tandis que vos hommes sont chargés dans les camions. ▼

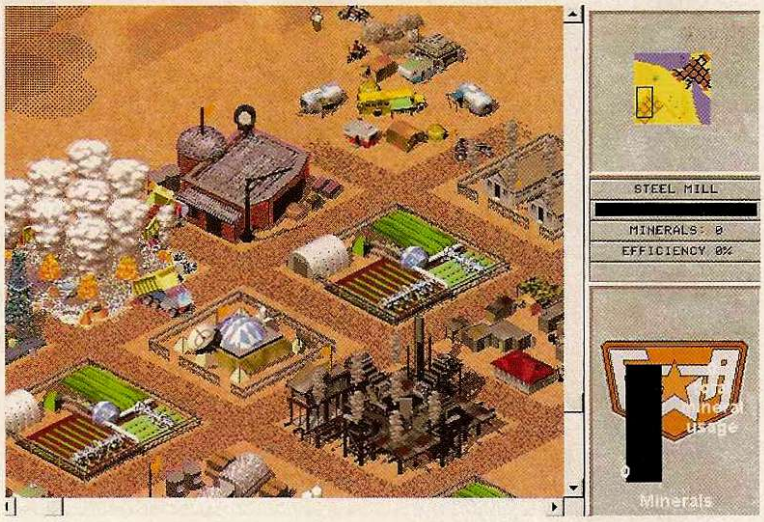


à négliger : la destruction des fermes de l'ennemi ralentira sa production d'unités. L'attaque de sa mine ou de son aciérie, le laissera rapidement exsangue et dans l'impossibilité définitive de construire quoi que ce soit. Et bien sûr, l'éradication de ses casernes ou de ses usines (qui permettent de construire les véhicules) devrait aussi calmer toute velléité guerrière de sa part. Par conséquent, les choix tactiques ne manquent pas !

Bataille de chars légers et ▶ moyens dans le désert, avec l'appui des roquettes des chasseurs.



Aaargh ! Des saboteurs ont bousillé mon aciérie ! Et sans ▼ acier, la fin est proche.



Du troupier au jet

En plus de cela, la diversité des unités proposées a de quoi affoler même les vétérans du wargame ! Heureusement, l'éventail des possibilités s'étoffe de façon progressive : les premiers scénarios n'offrent que de l'infanterie et des véhicules de combat légers. Ensuite viennent d'autres types d'infanterie, Marines, bazookas ou mortiers, des véhicules de transport, différents types de char et d'artillerie. La guerre s'étend plus tard dans les airs, chasseurs, bombardiers et hélicoptères se joignant à la fête. Et pour finir, les derniers scénarios proposent des hovercrafts blindés à la puissance de feu impressionnante, des jets, et même des silos de missiles ICBM (missiles nucléaires stratégiques) ! En cliquant sur la barre d'icônes située à droite de la carte principale, vous pourrez donner différents ordres à vos unités, selon leur type. À partir du centre de commandement se décident les activités d'espionnage et de contre-espionnage, permettant de localiser les bâtiments ennemis, d'effectuer des sabotages, et d'empêcher le rigolo d'en face de faire de même chez vous ! Vous pourrez aussi déterminer le rendement de vos productions et de la construction de bâtiments par vos ingénieurs, sachant que plus vous voudrez aller vite, plus cela vous coûtera cher en acier. Pour les unités

Plus mégalos les uns que les autres, vos adversaires (et parfois alliés...) ne vous ont pas attendu pour conquérir le reste du monde. Maintenant, il va falloir le leur ▼ reprendre !

▲ Comtesse Romanov.

▲ Crocodile Gandhi.

▲ Napolienne.

▲ Cheik Omar.

▲ Major Victory.

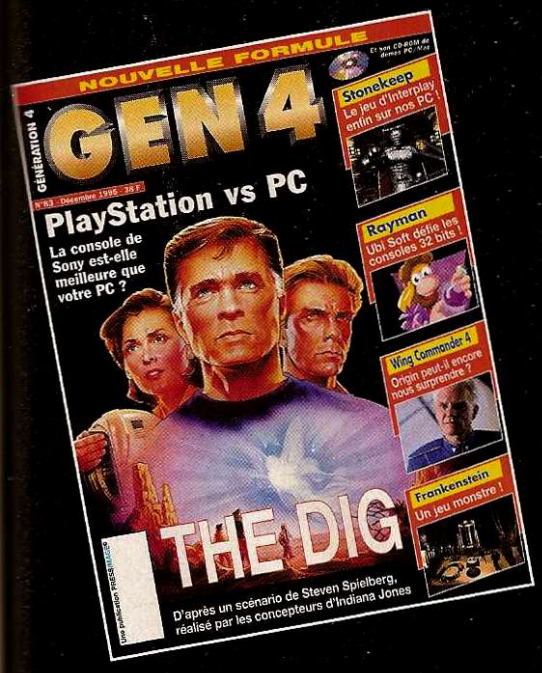
▲ Mondo Kahn.

Commencez bien l'année !

ABONNEZ-VOUS

au nouveau GEN4 et économisez 128 F

11 numéros avec CD-Rom*



290 F seulement !

* CD-Rom livré sous pochette souple.

OUI, je m'abonne à Génération 4 accompagné de son CD-Rom pour 11 numéros au tarif exceptionnel de :

290 F (au lieu de ~~418~~ F)

➡ étranger : 370 F

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

..... Code postal : .....

Ville : ..... Pays : .....

Je paye par : ☐ chèque bancaire ☐ mandat lettre

☐ virement postal pour l'étranger (n° de compte 0147899R020)

☐ CB ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ exp. fin : ..../....

Date : ..... Signature (des parents pour les mineurs)

CL 84

Coupon ou photocopie à renvoyer accompagné de votre règlement à :
Abonnement Génération 4, 36 rue de Picpus, 75012 Paris. (Tél. : 43 42 00 60)

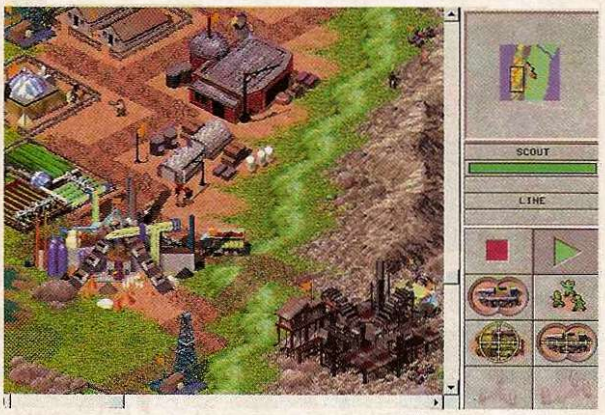
Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés étant traités informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre Service Abonnements. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

GRÂCE À L'ABONNEMENT

- Je reçois mon magazine chez moi.
- Je suis garanti contre les augmentations.
- Je gagne du temps ET de l'argent : 30% de réduction sur le prix de vente au numéro.

L'avis de Fred

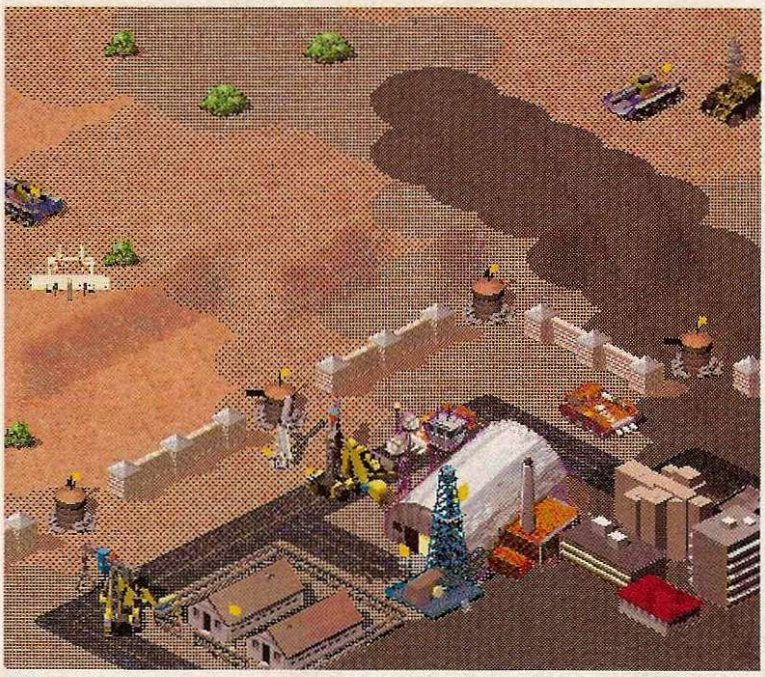
Par rapport à Command & Conquer ou Warcraft 2, il faut reconnaître que This Means War ne se montre pas d'une utilisation aussi intuitive. Par contre, TMW apporte beaucoup plus de choix au niveau des unités et du point de vue tactique. Tandis que les deux premiers sont plutôt orientés action, TMW mérite plutôt le label « wargame », ce qui n'étonnera personne de la part d'un éditeur comme Microprose. Il est par conséquent rageant que le jeu soit desservi par de tels ralentissements. Alors, pourquoi pas une version DOS ?



▲ Avec une usine pour véhicules, un dépôt pour les réparer, une aciérie et une mine, votre base est bien pourvue !

militaires, vous pourrez déterminer leur agressivité et mettre des groupes en différentes formations. Cela va jusqu'à la possibilité de désigner un endroit éloigné par un scout pour que l'artillerie puisse tirer dessus à longue portée ! Malgré cette exhaustivité, l'interface s'avère plutôt agréable, et se maîtrise rapidement.

Un point irritant, quand même, un seul fantassin mal placé peut bloquer un carrefour, et provoquer des embouteillages monstres. En tant que général, on aurait apprécié de ne pas avoir à prendre le sifflet et s'occuper de la circulation ! Aussi, pour désigner un endroit où aller ou à attaquer, il faut cliquer sur une unité, et maintenir le bouton enfoncé jusqu'à la case visée ! J'ai beau chercher, je ne vois pas l'intérêt du « clic & drag », alors qu'un clic pour le départ et un autre pour l'arrivée auraient largement suffit...



▲ Comme le révèle cette reconnaissance aérienne, la base ennemie est puissamment protégée par des murs et des tourelles.

Windows à la peine

Les photos d'écrans en témoignent, TMW dispose de graphismes soignés, surtout au niveau des véhicules. Les unités d'infanterie, de leur côté, possèdent un look « nounours » assez sympathique, bien qu'en léger décalage avec le style du jeu ! On peut juste émettre un petit reproche sur la taille réduite de l'écran principal, qui ne permet de voir qu'une portion somme toute limitée de l'aire de jeu. Mais le gros problème concernant TMW tient surtout dans les ralentissements importants dont souffre le jeu dès que le nombre d'unités commence à devenir conséquent, même sur un Pentium, avec 16 Mo de Ram. Heureusement, tous les scénarios ne sont pas concernés, mais quand ça arrive, on commence à maudire les programmeurs d'avoir choisi de développer leur soft sous Windows, car il devient très pénible à jouer ! Il faut préciser que le jeu, quoique testable, n'était pas encore tout à fait finalisé. Espérons que les programmeurs sauront résoudre ce problème, car par son choix d'options sans précédents This Means War possède de quoi tenir la dragée haute à des softs du calibre de Warcraft 2 ou Command & Conquer, dans la catégorie du pur wargame. À noter qu'il sera disponible en français. ■

Frédéric Marié

▲ Un véhicule de construction mobile monte votre base, couvert par un lance-missiles et des hovercrafts légers.

Le contre-avis d'Olivier

Voilà le genre de produit qui me fait complètement craquer... Plein d'unités, des graphismes soignés, des scénarii très nombreux, une difficulté progressive... Je ne vois qu'un reproche : l'absence de jeu en réseau. Sur un jeu de ce type, cela me semblait aller de soi... En ce qui concerne les ralentissements, je ne serais pas aussi catégorique que Fred, puisque renseignements pris auprès de Microprose la version finale est hyper-fluide sur P60. Bref, un jeu à ranger dans les méga-hits dont vous ne pourrez décoller.

INTÉRÊT : ★★★★

★★★★ INTÉRÊT — HIT

GRAPHISME	15
SON	12
ANIMATION	8
DURÉE DE VIE	17

✔ Variété des unités.
✔ Graphismes « mignons ».
✔ Très tactique !
✔ Très dur, aussi...
✔ Gros ralentissements.
✔ Pas de multijoueur.

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM 90, 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

PC CD ROM
wipEout
RAPIDE. TROP RAPIDE
Orbital, Leftfield, The Chemical Brothers.
wipEout, l'album. Bientôt disponible chez Sony Music.
wipEout, la course explosive sur PlayStation
SONY INTERACTIVE EUROPE. HOT LINE : 1 - 44 40 64 55
Psygnosis™ and wipEout™ are trademarks of Psygnosis Ltd.

Shivers
Ghost-busters

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **SIERRA/COKTEL.**
GENRE : **AVENTURE.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE VF. ENV. 370 F.**
CONFIG. MINI. : **486 DX, 8 MO, CD 2X, WIND. 3.1.**

La scène cinématique d'introduction. Ouais, c'est ça, rigolez... J'ai saboté les freins de la voiture ! ▶

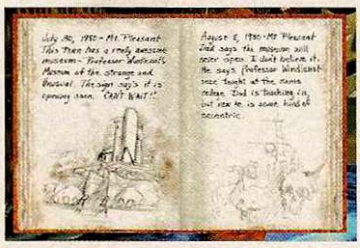
▲ Ajoutez une musique haletante à cette fresque murale et vous comprendrez ce que « shivers » veut dire.

Depuis quelques temps, les clones de Myst se multiplient comme des insectes sur un pot de miel. Jusqu'à présent, ledit pot n'attirait que de vilaines mouches, mais avec Shivers on découvre qu'il peut également séduire de gracieux papillons colorés.

Avant de m'immerger avec délectation dans Shivers, je croyais à tort que ce jeu serait une grosse daube putride, un produit « Mystien » sans son atmosphère fascinante, un soft « façon The Seventh Guest » sans son esthétique... Bref, un de ces innombrables (et innommables) jeux qui prétendent à la succession de ces deux piliers du genre mais qui n'égratignent même pas leur suprématie. J'ai ainsi failli commettre une erreur colossale, de celle qu'on regrette toute une vie (et même plusieurs vies si on croit à la réincarnation) : Shivers est un très bon soft. Certes, les jeux structurés autour d'une succession de petites énigmes sont peu novateurs dans leur principe et, de ce point de vue, Shivers n'est pas vraiment révolutionnaire. Mais leur réalisation exige un réel savoir-faire qu'on retrouve indiscutablement dans ce jeu, celui-ci réunissant avec brio tous les canons qui ont fait le succès de ses illustres prédécesseurs. Primo : une intrigue originale qui plonge le joueur dans une quête de sens (que s'est-il passé...) doublée d'une quête matérielle (retrouver tel objet...). Secundo : un univers graphique et sonore qui dégage une atmosphère spécifique, palpable et chargée d'affects. Tertio : de nombreuses mini-énigmes qui ne paraissent pas importées artificiellement dans l'univers de jeu mais qui contribuent au contraire à le renforcer. Voilà, voilà... J'ai été chiant, hein ? C'est mon côté professeur refoulé. Parfois, je fais des crises pires que celle-là... mais généralement il y a moins de témoins.

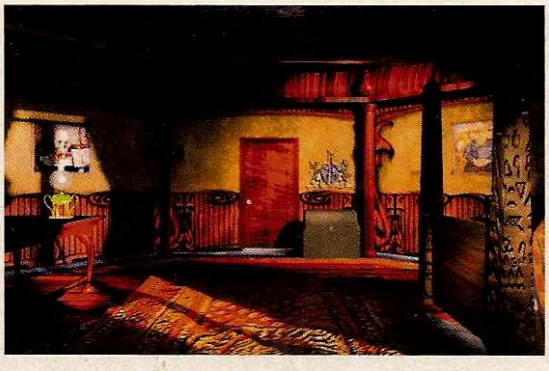
Mais passons maintenant de la théorie à la pratique et découvrons ensemble Shivers, terme qui en français signifie « frisson » mais également « éclat » ou « fragment », cette polysémie étant à l'origine d'un jeu de mot dont l'exposé du scénario devrait vous faire apprécier le côté savoureux

Les traces de peinture au sol vous donneront une indication sur la ▼ marche à suivre.

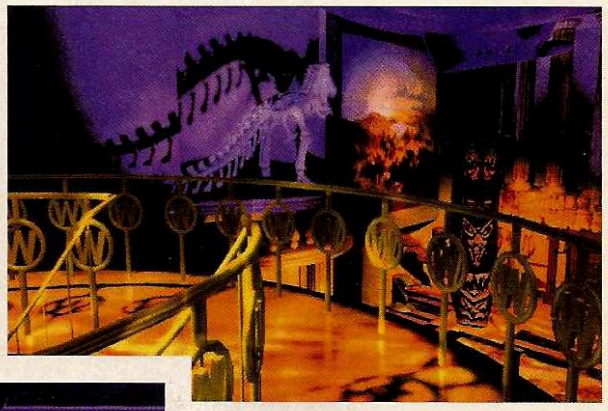


▲ De nombreux livres et manuscrits vous permettront soit de comprendre les événements, soit de résoudre une énigme.

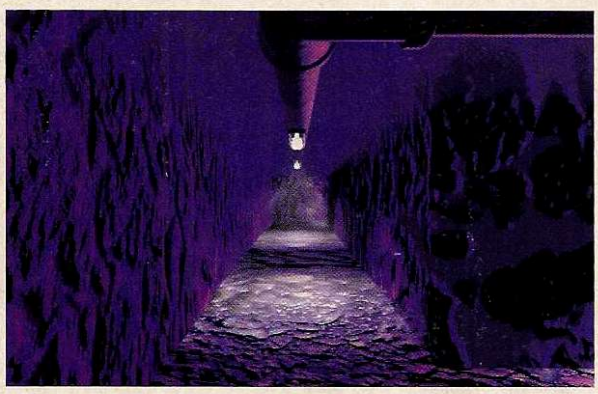
Une gestion des ▶ ombres et lumières qui fait ressortir les textures (regardez le tapis, rogntudiu !).



Et ben moi, je suis encore en pleine formeuuh (énergie « verte » maxi)... ▼ nananananèrreuuu !



Je n'ai jamais visité de muséum ▲ la nuit mais j'aimerais assez que cela ressemble à ça.



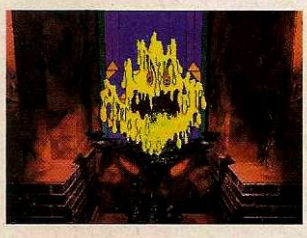
◀ L'utilisation d'une teinte dominante par tableau permet de créer une ambiance mystérieuse et angoissante.

(et oui, les crises de professorites durent quelques temps). Tout commence par un pari idiot contracté avec quelques amis à l'occasion d'un cocktail : vous vous êtes engagé à passer la nuit dans un musée abandonné dont la réputation d'être hanté a justement de quoi motiver ce genre de fanfaronnade stupide. La scène cinématique d'introduction (vidéo incrustée) débute au moment où vos « amis » referment sur vous la grille d'entrée du musée. Ils verrouillent cette dernière à l'aide d'un énorme cadenas et vous narguent ensuite gentiment en évoquant les mauvaises rencontres que vous pourriez faire dans l'enceinte du musée. Vous les maudissez intérieurement : il fait froid, vous avez faim et, en plus, vous venez d'entendre un hurlement lugubre. Vos sympathiques camarades aussi : après vous avoir rapidement souhaité bonne chance, ils se replient précipitamment sur la voiture et disparaissent dans un crissement de pneus. Le silence tombe sur les lieux. Vous êtes seul. Vous regrettez votre pari. Vous regrettez surtout les quinze verres de Gin tonic qui l'ont précédé. Vous êtes vraiment une grosse truffe...

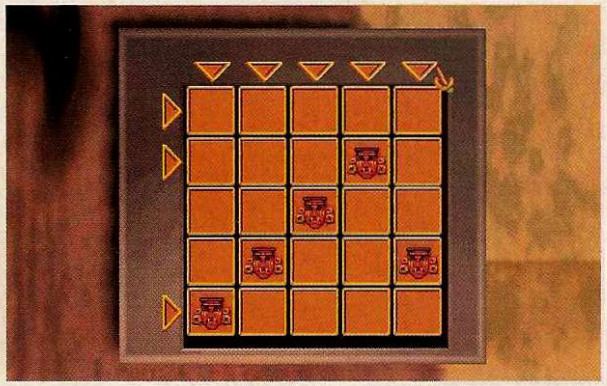
▲ Une poterie dissimulée dans un socle de statue ! Quelle originalité !

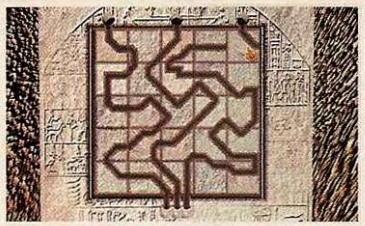
Le curseur muet

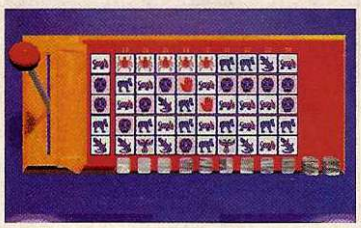
Bon, maintenant, que faire ? Rester devant la grille (et mourir de froid) ou chercher l'entrée du musée (et rentabiliser l'achat de ce jeu) ? Admettons que vous choisissiez la seconde option (simple hypothèse). À l'aide de la souris, vous déplacez donc le curseur, un symbole coloré proche d'un caducée, sur la fenêtre graphique. Premier constat : l'interface, par sa simplicité, est très proche de celle de Myst. À l'approche de certaines zones de l'écran, le curseur mute pour vous signaler une orientation du regard possible ou une direction pouvant être empruntée. Cliquez alors pour tourner la tête à gauche ou à droite, vous retourner, lever/baisser les yeux ou encore avancer. Dans ce dernier cas, l'image passera directement à une autre, vos déplacements ne faisant pas l'objet d'une séquence cinématique précalculée. Second constat : vos interactions avec l'environnement ne sont pas guidées par un changement du curseur-symbole. Comprenez par là que vous aurez beau déplacer le curseur sur toute la surface de l'écran, si celui-ci passe sur un élément activable du décor (mécanisme, porte secrète, etc.), vous n'en saurez rien. Au début, vous aurez bien sûr tendance à cliquer frénétiquement sur l'ensemble de l'écran. Fastidieux. Cela dit, vous vous rendrez vite compte qu'un minimum d'attention visuelle et de logique peuvent vous épargner cette peine, et

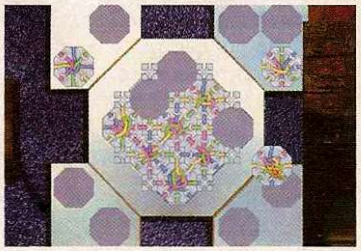


Ébranlé par l'univers inquiétant qu'il traverse, le joueur devient rapidement un petit être fragile, susceptible de lâcher la rampe à la moindre grosse frayeur. Pour éviter de surcharger les hôpitaux (service cardiologie), Sierra a donc préféré lever le pied sur les apparitions de spectres : ils ne surgissent qu'après une nuée verdâtre (pas de surprise) et ont un côté « toons » prononcé (même pas peur !). Cela dit, ils vous « grabbent » un peu d'énergie vitale à chaque fois, et ça, c'est alarmant.

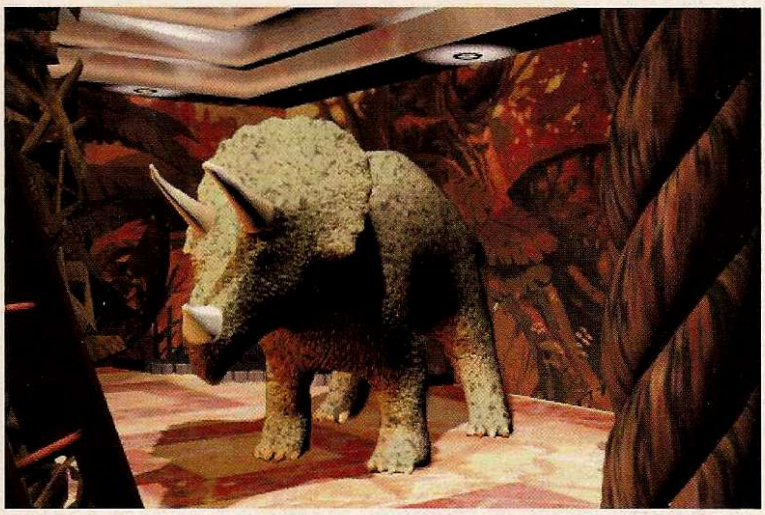








Le principe du puzzle ci-dessus revient à chaque ouverture de portes (non secrètes) et d'ascenseurs. Les autres (ci-contre) activent généralement des ouvertures cachées ou des mécanismes spéciaux... et sont souvent plus complexes.



▲ Comme dans un vrai musée, presque chaque « curiosité » est dotée d'une plaque explicative (ici, hors champ).

vous apprécierez même que le soft ne vous ait pas proposé une prothèse ludique indigne d'un joueur expérimenté tel que vous.

D'un point de vue graphique, l'extérieur du musée n'est guère exceptionnel. Certes vous apercevez quelques textures de pierre (toujours remarquables), mais en dehors d'une tour orangée, toute en contraste d'ombre et de lumière, les couleurs et la luminosité ambiante sont un poil ternes. Raison de plus pour entrer rapidement dans le musée. Les trois énigmes que vous devez passer pour y accéder vous donnent un aperçu des trois catégories de « puzzles » présentes dans Shivers. L'énigme « investigation » : sa réponse se trouve dans un livre, sur un mur ou un objet. L'énigme « réflexion » : reconstituez une figure par manipulation d'éléments, effectuez un petit jeu à la Master Mind, etc. Et enfin, l'énigme « mystienne » : un lien unit plusieurs indices géographiquement dispatchées, à vous de découvrir soit ce lien, soit les indices qui lui correspondent. La première catégorie est la plus fréquente, la dernière la plus rare, mais toutes sont présentes dans Shivers... et c'est bien. À cela s'ajoute un scénario, porteur d'une quête spécifique, qui guidera l'ensemble de vos recherches. En effet, vous découvrez rapidement que le muséum est bel et bien hanté. Le premier spectre que vous rencontrez se matérialise devant vous alors que vous traversez un lac souterrain à bord d'une barque égyptienne. Non content de vous faire peur, il vous subtilise également une partie de votre énergie vitale.

Shivers réunit avec brio tous les canons qui ont fait le succès de ses illustres prédécesseurs

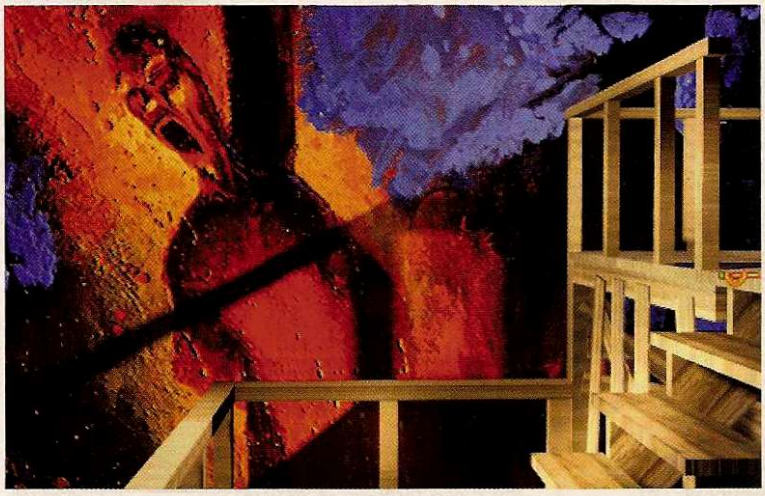
Esprits, êtes-vous là ?

Pourquoi ? La réponse se trouve plus loin sur la berge. Le spectre du conservateur du musée émerge d'une poterie cassée et vous explique tout : il a ramené d'Amérique du Sud un lot de terres cuites qui, brisées en deux, ont chacune libéré un esprit malveillant (d'ailleurs, s'il donne lui aussi dans le transparent, c'est que ces saletés l'ont spolié de toute son énergie vitale). Votre but : retrouver les morceaux de poterie dissimulés dans le musée, apparier le haut et le bas de chacune d'elles, puis enfermer le bon spectre dans la bonne poterie. Maintenant, vous comprenez le jeu de mot du titre (shivers = fragment... de poterie) et vous riez. Ah, ah, ah. Profitez-en, après vous allez souffrir. D'abord, parce que le musée est immense. Multiples salles réparties sur plusieurs étages, couloirs, passages

L'entrée de la « chambre des horreurs ». Vous pouvez passer. Dans Shivers, aucune mort subite n'est à craindre. ▶

Bizarre, mon morceau de poterie ressemble étrangement à la tête ▼ sculptée de cette fontaine...

◀ Pégase, Cyclope... nous sommes dans la partie « Mythologie » du musée.



◀ Un « crâne incrusté sur porte métallique ». Quelque part, c'est très avant-gardiste... non ?

◀ Une peinture murale qui évoque celle du film Candyman (pour les connaisseurs).

secrets, recoins... sauf à faire un plan du musée, il vous faudra une dizaine d'heures de jeu pour mémoriser la topographie des lieux. Ensuite, parce que les énigmes rencontrées sont très nombreuses, certaines étant particulièrement retorses. Enfin, et c'est là une critique, vous ne pouvez transporter qu'une seule terre cuite (cassée ou reconstituée). Il vous faudra donc réunir les deux fragments d'une poterie (souvent éloignés), rechercher le spectre correspondant puis placer le tout sur un autel consacré, et cela poterie par poterie. Que d'allées et venues ! Certes, cela gonfle la durée de vie de Shivers, mais cela risque également de gonfler le joueur (ouarf, ouarf).

▲ Beaucoup d'objets bizarroïdes dans cet étrange musée. Snif... snif... mais ça sent le morceau de poterie !

Spectre de couleurs

Cela dit, avant d'en arriver là, le joueur a devant lui des heures et des heures de fébrile investigation. Car Shivers dégage une atmosphère à laquelle nul ne peut être insensible. Les graphismes SVGA en 3D texturée sont superbes, presque toujours réalisés avec une couleur dominante (vert, rouge, bleu...), dotés d'effets de lumière très étudiés, ils dégagent une menace sourde qui correspond parfaitement aux lieux et à l'intrigue. Quant aux musiques, hormis quelques unes qui peuvent horripiler, elles constituent ce que j'ai entendu de mieux dans un jeu d'aventure, l'adéquation environnement graphique/ambiance sonore étant tout simplement parfaite. Et dire que, corseté dans mes a priori, j'ai failli reléguer ce très bon soft dans la catégorie « ça sent mauvais » ! ■

Éric Ernaux

L'avis d'Éric ★★★★

Oubliez tout, les aspects positifs (énigmes très honorables, scénario consistant pour ce genre de jeu) comme les points négatifs (quête légèrement fastidieuse). À l'instar de Myst, le principal intérêt de Shivers réside dans son atmosphère, ici lourde et angoissante, avec ses musiques, ses couleurs et sa luminosité... Ce jeu fera revivre au joueur ses frayeurs d'enfance, à l'époque ou des objets qui lui étaient familiers le jour prenaient la nuit des contours étranges et inquiétants. Une incontestable réussite.

★★★★ INTÉRÊT

HIT

GRAPHISME	18
SON	17
ANIMATION	14
DURÉE DE VIE	16

✔ Scénario efficace.
✔ Atmosphère...
✔ Graphismes sublimes.
✔ Durée de vie étirée.
✔ Accès CD-Rom.

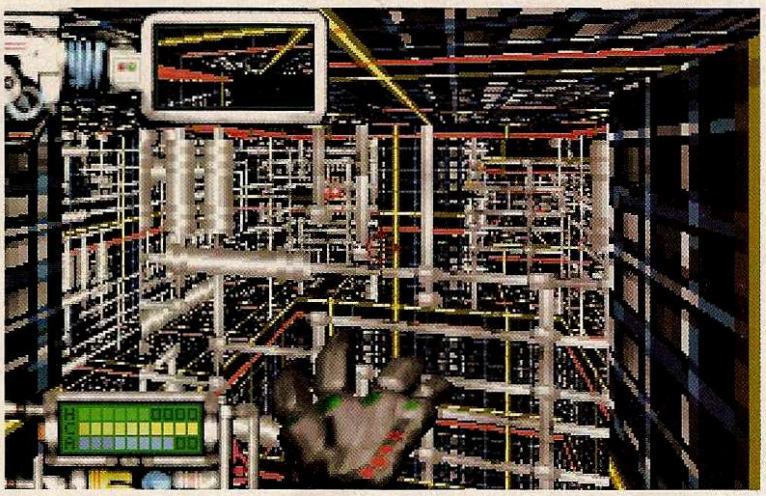
☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PC 486 DX2-66, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse, Windows 3.1 mini.

Tekwar
Techno !

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **CAPSTONE/US GOLD.**
GENRE : **ACTION.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 300 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX50.**

En 2045, Greater Los Angeles est devenue une mégalopole rongée par une nouvelle drogue aux effets dévastateurs : le Tek. Les nouveaux barons de la drogue sont les Teklords, à leur service une flopée de Tekvilains : les Tekgoons.

Le scénario de ce jeu est tiré d'une série de nouvelles écrites par William Shatner alias Capitaine Kirk dans la série *Star Trek*. La situation est grave. Walter Bascom, chef de l'agence des détectives du cosmos vient d'apprendre les disparitions simultanées d'un cyberbiologiste de renom et d'un cybernéticien réputé pour ses compétences sur le réseau Matrix. On subodore l'embrouille : la synthèse des travaux de ces deux scientifiques pourrait conduire à une nouvelle méthode de diffusion du Tek par voie de réseau. Walter Bascom suspecte le consortium de Teklords d'avoir kidnappé les deux scientifiques afin de conduire ces recherches à terme. Il est grand temps d'agir et il nous faut le meilleur. Et le meilleur, c'est moi. Enfin vous. Ou plutôt vous par devers moi. Bref, votre mission si je nous l'acceptez sera de traquer et d'éliminer chacun des sept Teklords. Le briefing en vidéo vous sera dispensé par « Interactive Shatner » himself (moins beau que Tabatha, mais plus dans le ton, quand même). La forteresse finale ne vous sera accessible que si vous possédez les sept morceaux de code détenus par les Teklords. Ces codes sont cachés dans les parties de Matrix tenus par chacun des barons. Chaque mission se compose donc d'une première partie en mode « réel » : après avoir vaincu un Lord vous récupérerez la clé d'accès à son réseau ; la seconde partie se déroule sur Matrix où se cache l'une des six parties du code d'accès à la forteresse. Au boulot. Après une vidéo d'introduction assez spectaculaire, le programme vous propose son interface principale. Vous avez le choix entre sept missions différentes, c'est-à-dire une mission par Teklord. Vous pouvez effectuer ces missions dans n'importe quel ordre sans perturber le déroulement du script : il s'agit en effet d'épisodes complètement distincts.

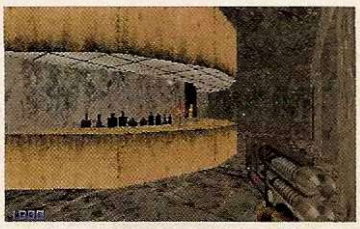


▲ L'environnement virtuel est parfois confus. Le détail trop poussé donne parfois une impression de Cyber bordel.

Tekfuite en pleine station de métro. Les graphistes de Tekwar ne manquent assurément pas d'imagination. ▶

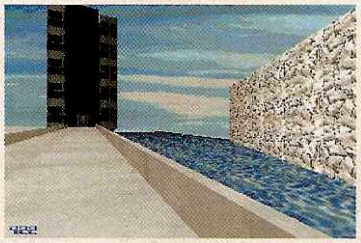
Les éléments de décor sur Matrix sont également très variés. Ici, un « couloir de l'information ». ▼

L'impression de se trouver dans une vraie ville est parfaitement surprenante



◀ Il y a plusieurs bars à Greater Los Angeles. Je vous sers un petit quelque chose ?

Outre les textures de base, on trouve également des ornements en transparence comme ces superbes graffitis. ▼

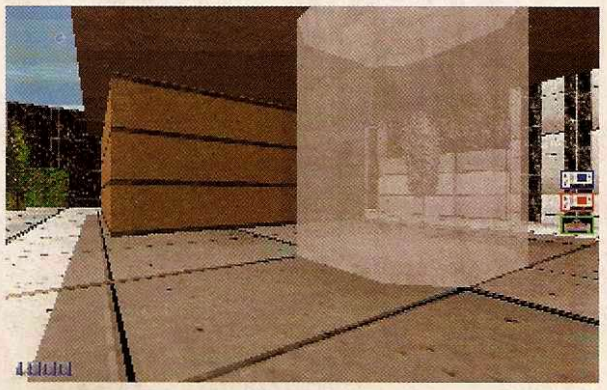


▲ Au cœur du building en bout de jetée se trouve l'entrée d'un véritable dédale aquatique.

C'est sur le ▲ réseau Matrix, en mode réalité virtuelle que vous pourrez récupérer les codes d'accès à la forteresse.

Le réseau Matrix comporte un grand nombre d'interrupteurs qui permettent l'accès aux différentes zones. ▶

◀ Les derniers niveaux sont carrément grunges pour ne pas dire franchement apocalyptiques.



L'accès à ce ▲ bâtiment se fait par voie de téléporteur. Le Capitaine Kirk ne se refait pas : « Téléportation M. Spock. »

Les accès à Matrix se feront également par le menu principal, dès lors que vous aurez obtenu votre première clé.

Tekinterface

Le programme propose une panoplie de gadgets associés à la vue subjective. Ainsi, il vous sera possible de surveiller vos arrières par le biais d'un Tekbinocle électronique. Une pression sur H et voila un indicateur de vie-conscience-munition qui surgit au bas de l'écran. De même un indicateur de temps est disponible, ce qui fait une troisième fenêtre : pour un peu, on se croirait sous Windows. Ces indicateurs escamotables contribuent à rendre l'ambiance hautement high-cyber-tech-bioman-phon-méga-perle. En vérité, ils ne s'avéreront que peu utiles au cours de la partie. La gestion du clavier reste traditionnelle (tab pour l'automap, space bar pour action, etc.) ainsi que l'armement. À ce sujet, une petite remarque : il est dommage que Tekwar, dont l'avantage sur ses concurrents est le réalisme, ait conservé ce système d'armement. En effet, n'est-il pas laborieux de trimballer sur soi près d'une dizaine d'armes dont un lance-roquettes (et les roquettes qui vont avec), un lance-grenades (et ses grenades) et un lance-flammes (avec ses bidons d'essence gros comme des suppositoires irakiens) ! Une gestion d'armes aurait pu être amusante tout en rallongeant habilement la durée de vie du produit. Les parties sur le réseau Matrix sont moins abouties. Les délimitations sont confuses et sans l'automap, il est ardu de s'y retrouver. Les cyber-gardes ne sont pas convaincants et leur intelligence est... hmm... basique. Néanmoins ces parties s'intègrent assez bien à l'ensemble du jeu et contribuent grandement à la diversité de ce dernier. Le moteur, sans être révolutionnaire, n'en reste pas moins efficace. Il semble appartenir à la génération

▲ L'architecture interne des bâtiments est extrêmement fouillée. Ici, une structure entièrement sous-marine.

▲ Downtown Greater Los Angeles. Ici, c'est le quartier des affaires.

Une station de métro désaffectée où les combats font rage. Particulièrement doomesque. ▶

de moteur inaugurée par Doom (cf. encadré), avec néanmoins, quelques ralentissements du fait de la complexité des niveaux. Ces derniers sont d'une richesse graphique sans précédent. Les bâtiments sont extrêmement variés et possèdent tous une architecture interne originale. Entrepôts, bureaux, hôpitaux, habitations, tout y est. Cette variété est renforcée par une multitude de textures toutes très détaillées. La sensation de mapping mosaïque - et donc d'uniformité des surfaces - qui était très présente dans Doom est quasiment absente, ici : affiches, publicités, graffitis, bande de contrôle de police, tout contribue à vous bluffer tant et si bien qu'au bout d'un moment… et bien… on s'y croit. Attends. Un Tekfumier à deux heures. Bouge pas, toi. Tu vas voir.

▲ Les Tekgoons vous assaillent de tous les niveaux. N'hésitez-pas à customiser le clavier afin d'optimiser vos actions.

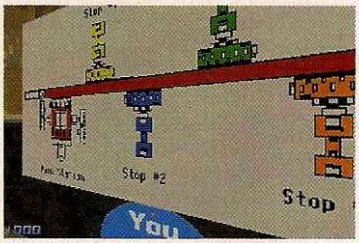
Gaffe ! À droite, une greluche qui va se mettre à couiner dès qu'elle verra mon super lance-suppositoire. Le flic du fond va rappliquer… pas bon. Straffe ! Straffe ! Discret, ouais, discret, moi ! Straffe ! Straffe ! Le Tekgoon est toujours à la même place. Je sors mon IMP-TEK32x23MME TxE à rétrochargeur non linéaire, j'ajuste… « Fais-moi plaisir… » Fouchtra ! Le rétrochose est vide. Fort heureusement, il me reste des roquettes… Hin hin hin…

I.A/I.A. pas

Pour le coup, I.A. (Intelligence Artificielle), y a. Les civils paniquent à la vue de votre arme : ils se couchent, tremblent, fuient ou même s'interpellent (« couchez-vous ! Il a un flingue ! »). Les policiers vous pourchassent s'ils vous voient armé et il ne suffira pas de ranger votre arme pour vous en débarrasser. En revanche, les Tekgoons dont on était en droit d'attendre largement plus sont moins convaincants : s'ils tentent de se dérober lorsqu'ils sont blessés, ce détail n'est là que pour flatter votre ego destructeur. En effet, le goon malheureux n'a jamais vraiment le temps de s'enfuir puisqu'une balle suffit à l'achever. Dommage car, géré différemment, ce principe aurait pu devenir une partie intégrante de la stratégie de combat, permettant au joueur de se livrer à d'impitoyables traques. Un mot sur la Tekmusic : Techno. À cet égard, aucun commentaire.

Ce n'est pas moins d'une trentaine d'heures de jeu qui vous attendent

▲ L'automap est rigoureusement identique à celle de Dark Force ce qui n'est pas un désavantage, ce système ayant fait ses preuves.



▲ Voici un aperçu du plan de métro de Greater Los Angeles tel que vous pourrez le trouver dans les stations.

L'environnement tridimensionnel est une des grandes réussites du soft. Ce dernier est conçu comme une interconnexion de plusieurs niveaux reliés par une rame de métro. L'impression de se trouver dans une vraie ville est parfaitement surprenante. On jette un rapide coup d'œil à la carte… Direction station n°4, le train arrive en gare, on embarque. Pas la moindre discontinuité n'est décelable et on peut voir le décor défiler au travers des vitres.

La Rétrovision trouve son intérêt dans les dédales de couloirs. Le ralentissement qu'elle entraîne n'est que peu sensible. ▶

▲ Les égouts sont splendides. On sentirait presque la douce odeur de fange putride taquiner nos muqueuses aguerries.

◀ Rarement un décor de Doom-like n'a été aussi bien défini. Comme le montre cette entrée d'immeuble, tout est peaufiné dans le moindre détail.

Quelques chargements discrets mais rien de vraiment perturbant. D'une station à une autre les décors sont radicalement différents. Bien que le setup propose plusieurs résolutions, le rendu SVGA reste globalement injouable. Les vidéos des briefings paraissent un peu desservies par le système de compression. Le standard Smack s'il permet d'afficher 20 images/sec plein écran a le désavantage de pixelliser bougrement. Ainsi, Interactive Shatner, malgré son impeccable brushing et sa parfaite mise en pli, pourra, à certains moments vous paraître un rien « tronche de cake ». La durée de vie de ce jeu est honorable. Si les missions sont courtes, l'environnement est très vaste, surtout si l'on inclut le réseau Matrix. Sur un total de quinze missions ce n'est pas moins d'une trentaine d'heures de jeu qui vous attendent. Mais le point fort de Tekwar c'est son réalisme. Qu'il s'agisse de l'environnement (interconnexion des niveaux par le métro, richesse des détails, etc.) ou de l'interactivité (I.A., police, etc.), les développeurs ont fixé la barre très haut. Et si le produit souffre de quelques défauts techniques il n'en reste pas moins l'un des plus novateurs du genre et devrait en secouer plus d'un. Cerise sur le gâteau, le jeu sortira en français. ■

Duong

L'avis de Duong ★★★

Tekwar est indéniablement le précurseur d'une nouvelle génération de jeu. Surprenant par la complexité de son environnement et son réalisme fouillé, il est également servi par un scénario digne de ce nom ce qui n'est pas le cas de la grande majorité de ses concurrents (exception faite de Dark Force). J'ai particulièrement apprécié le soin que les développeurs ont porté au réalisme du jeu. S'il subsiste un certain nombre de défauts techniques, l'aspect résolument novateur du produit devrait tout de même vous convaincre.

★★★ INTÉRÊT — HIT

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	13
DURÉE DE VIE	14

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM 75, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

- ✔ Le réalisme.
- ✔ En français.
- ✔ Interactive Shatner.
- ✔ Matrix confus.
- ✔ Musique.
- ✔ Combat perfectible.

◀ Si vous voulez vous épargner l'intervention de la police, flinguez les Tekgoons avec discrétion.

Un exemple de l'incroyable richesse de l'environnement du soft : ici, une salle de cinéma. ▶

La 3D temps réel et ses nuances

On peut distinguer deux principes de calcul d'environnements 3D temps réel. La première méthode consiste à déclarer tout objet comme un polygone complexe que l'on projette en perspectives sur un plan (Descent, Mech 2...). La seconde consiste à simuler la 3D par l'empilement de plans 2D. Une routine se charge de relier les plans par des lignes strictement verticales. Il en résulte une distorsion des objets lorsque l'on regarde en haut ou en bas (Doom 2, DF). La première méthode est la seule que l'on puisse qualifier de « vraie 3D ».

Chaque mois toute l'actualité professionnelle du Multimédia et des Jeux vidéo

NOUVEAUTES, ANALYSES DU MARCHE ET DES PRODUITS, INTERVIEWS, SALONS, HITS ET ECHOS...

(format tabloïd)

CIBLE :
Tous les professionnels des Jeux vidéo et du multimedia de loisirs.
La Distribution (hypermarchés, supermarchés, enseignes spécialisées et détaillants).
Grossistes - Importateurs - Editeurs - Fabricants.

Contact rédaction : Jean-Pierre Luc au (33) (1) 30 74 34 72
Contact publicité : Marc Montagne au (33) (1) 47 39 34 81
Abonnements : Sylviane Sirder au (33) (1) 47 39 34 81

Abonnement 1 AN : France 200 FF / Autres Pays 300 FF (par virement bancaire en FF)

Bulletin à renvoyer, avec votre réglement, à Pro-Games

Nom : Mr / Mme..... Prénom .....
(Société) ..... (Fonction) .....
N°..... rue/avenue .....
Code postal ..... Ville ..... Pays .....

Pro-Games 22/24 RUE DU PRESIDENT WILSON 92532 LEVALLOIS PERRET CEDEX - FRANCE - TEL. (33) (1) 47.39.34.81 - FAX. (33) (1) 47.39.34.79

Le magazine professionnel de la vidéo et de la micro interactive de loisirs

GEN4 01/96

Bermuda Syndrome
Ou Bikini Obsession ?

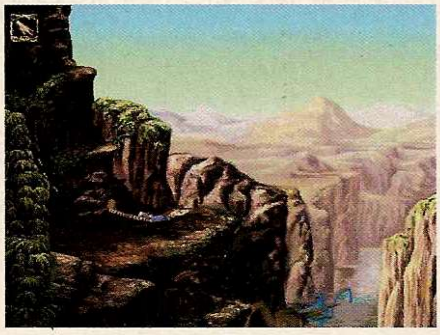
FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **CENTURY INTERACTIVE/BMG I.E.**
GENRE : **AVENTURE/ACTION.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **MI-JANVIER. ENV. 350 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX33.**

▲ Après les séquences underwater, votre fusil mettra du temps à s'en remettre.

La solution brutale n'est pas ▲ toujours la meilleure. Il faudra parfois avoir recours à la ruse.

Non, le titre de ce jeu d'aventure/action n'a rien à voir avec la tenue vestimentaire du héros, mais évoque le fameux Triangle des Bermudes. On a bien essayé de m'y envoyer mais sans succès. Du coup Olivier m'a confié ce test par esprit de revanche…

Bermuda Syndrome commence comme un film fantastique des années 40 (le jeu est d'ailleurs censé se dérouler en 1942) : un crash en avion, un zapping dimensionnel, une jungle dégagée de ses obligations temporelles, une charmante indigène légèrement dénudée (nul besoin de vous précipiter sur les photos d'écran, les sprites sont minuscules) sur le point d'être dévorée par un dinosaure… Et vous débarquez sur ces entrefaites, en décapitant à l'atterrissage le malheureux saurien, privé du même coup de tout appétit. Après vous être libéré de votre parachute suspendu aux branches d'un arbre, vous en faites de même avec la petite indigène qui, apeurée, prend la fuite. Cette séquence ne dure pas plus d'une minute mais permet d'emblée de positionner Bermuda comme un descendant de Flashback et le dernier héritier de la longue tradition des jeux d'aventure/action initiée par Prince of Persia. Nous verrons d'ailleurs tout au long de ce test que les développeurs de chez Century Interactive ont souvent préféré le pillage à la création en empruntant aux classiques du genre quelques unes de leurs meilleures idées. Une démarche familière aux concepteurs de jeux vidéo et aisément pardonnable s'ils font l'effort de pousser un peu plus loin les idées susdites… L'une d'elles, « empruntée » à Another World, est la présence d'un allié (et en l'occurrence d'une alliée, charmante qui plus est) que vous aiderez en cours de partie et qui en retour en fera de même. Une association ludique en quelque sorte. Dans Bermuda Syndrome, il s'agit d'une princesse indigène, Natalia, qui par chance a pris des cours par correspondance dimensionnelle et porte aussi bien la minijupe en peau de zébu qu'elle parle anglais (ou français). Tout comme le scénario, les personnages sont tout droit sortis des collines hollywoodiennes et la jolie princesse ne tarde pas à tomber sous le charme du viril pilote américain, chasseur de dinosaures à ses heures perdues. S'ensuivent alors des dialogues d'une déconcertante niaiserie (« je t'aiiimeu », « moi z'aussi »,



Chaque ▶ trou peut dissimuler un piège, alors méfiez-vous !

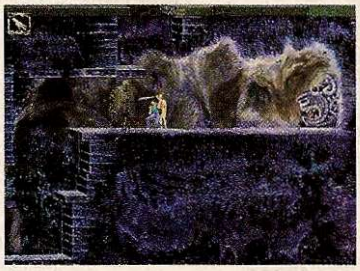
▲ Bermuda Syndrome s'est même inspiré de Cliffhanger pour la séquence du pont suspendu, les Ptérodactyles en plus.

La cité est l'un des ▲ décors les plus soignés du jeu avec de superbes effets lumineux.

Nourrir les ▲ dinosaures rencontrés peut être une bonne solution pour éviter d'être becté au passage.

◀ Sur sa monture reptilienne, ce garde protège l'entrée de la Cité en ruines des Hommes Serpents. Vous avez deux solutions : courir pour l'éviter ou le tuer.

▲ Méfiez-vous des coups de queue dévastateurs de ce dinosaure, qui bien utilisés pourront se révéler utiles.



▲ Dans certaines circonstances, l'arme blanche se révèle supérieure au fusil, à vous de la sortir au moment opportun.

« kiss me alors ») desquels se dégage un subtil parfum de parodie malheureusement insuffisant pour masquer la lourdeur répétitive du propos.

Il était une fois un croco...

L'aide apportée par Natalia, pourtant dotée d'une taille de guêpe, alourdie également l'interface du jeu et débouche sur des énigmes à la résolution tortueuse, telle l'énigme du Supercroco. Celle-ci, au cours de laquelle Jack J. Thompson (le tueur de dinos) doit traverser une rivière habitée par l'équivalent crocodilien de Superman, a en effet bloqué quatre testeurs (j'ai les noms) par son illogisme. Si vous tentez de franchir la rivière à l'aide d'une liane, Supercroco vous bouffe. Si vous accrochez un appât au bout de la liane pour tuer Supercroco lorsqu'il tente de s'en saisir, il survit. Si vous lancez l'appât et plongez dans la foulée, super croco chope l'appât, replonge et ressaute pour vous gober avant même que vous ne troubliez la surface de l'eau ! Pour parvenir à franchir cette rivière sauvage (sans Meryl Streep), il fallait utiliser Natalia via l'inventaire pour l'obliger à se lever (elle s'était en effet assise) et au moment où vous projetiez la liane appât, elle prenait automatiquement le relais et continuait à la balancer au-dessus de la rivière. À ce moment et à ce moment seulement, Supercroco devenait vulnérable aux balles de votre fusil... Bermuda Syndrome est ainsi basé sur des énigmes rigides ne tolérant pas la moindre erreur. En exécutant la manœuvre sans demander à Natalia de se lever, la liane reste suspendue, immobile, au-dessus de la rivière et vous oblige, après maintes tentatives de sauts olympiques se concluant invariablement dans le gosier de Supercroco, à recharger une vieille sauvegarde. La présence de Natalia, contrairement à celle de l'ami alien dans Another World, est ainsi la cause de plus de problèmes que d'agréments (c'est toujours comme ça, la vie en couple). D'autant qu'il vous faudra l'attendre entre chaque écran pour ne pas la semer ! Le fait de se voir confier la protection d'une princesse et de ne pas avoir à la chercher reste malgré tout une idée sympathique donnant lieu à quelques séquences surprenantes, comme celle du (premier !) kidnapping dans la cité en ruines.

Tes ancêtres tu respecteras

Bermuda Syndrome en s'inspirant de Prince of Persia en a scrupuleusement

Bermuda se fend de quelques emprunts au 7ème art avec la présence, par exemple, du petit frère de Yoda, Tauron. Sans oublier Jurassic Park dont les pensionnaires ont été honteusement clonés pour les besoins du jeu.

Comme vous pouvez le constater, les grottes de Bermuda Syndrome n'ont rien à envier à nos chères banlieues avec des monstres « Gigeriens » tout droit sortis d'Aliens de James Cameron (je sais, je me répète, mais j'adore ce film !).

▲ Je vous présente Supercroco, le magnifique. Après l'avoir rencontré, vous ne regarderez plus jamais un croco avec mépris.

Dès qu'il a un moment, Jack en profite pour fumer une p'tite cig'. ▶

respecté la forme, à savoir des personnages à l'animation irréprochable ainsi qu'une progression écran par écran et non par scrolling. Contrairement au jeu de Jordan Mechner, davantage axé sur le franchissement d'obstacles, le premier quart de Bermuda (le plus décevant en fait) propose une succession d'écrans/énigmes. Ces écrans, peuplés de créatures échappées de Jurassic Park, nécessitent en effet une série d'actions particulières pour être franchis sans passer par l'estomac d'un dinosaure. Ce quart est malheureusement un ch'ti poil répétitif et visuellement la jungle est loin d'être le décor le plus réussi par les graphistes 2D, plus fouillis que fouillé à mon goût.

Côté animation, les personnages à sang chaud ou à sang froid sont modélisés et leurs mouvements sont aussi réalistes que variés. On peut tout de même reprocher à Jack et Natalia leur petite taille, ces derniers semblants parfois perdus au milieu du décor. Mais Bermuda possède également des références plus récentes, outre Another World à qui il emprunte également la machine à recharger l'énergie et les séquences sous l'eau. Comme Flashback, il propose un inventaire et vous pouvez discuter avec certains personnages du jeu, demander un conseil à Natalia par exemple, ramasser des objets pour les employer plus tard, ou utiliser une arme. À l'image du personnage principal de Black Thorne, Jack est armé d'un fusil aux munitions illimitées, mais il ne peut tirer derrière lui et devra régulièrement le recharger. En revanche, il est possible d'orienter son tir. Le défaut *Nummer Ein* de Bermuda Syndrome est son

Comme toute princesse digne de son titre, Natalia pratique régulièrement le Kidnapping, sport de l'extrême réservé aux ▼ têtes couronnées.

▲ Jack en a de la chance. Il n'est pas donné à tout le monde de surprendre des diplodocus dans leurs ébats aquatiques.

▲ Le soleil a des effets assez étranges sur Natalia...

Certains éléments de décor sont modélisés et susceptibles d'offrir des animations sublimes. ▶

extrême linéarité entraînant dans son sillage la possibilité d'être bloqué sans moyen de retour en arrière, sinon via une sauvegarde. Il est toujours désagréable de se savoir coincé faute de ne pas avoir respecté l'une des étapes de la résolution d'une énigme. Par bonheur, ce bémol s'atténue aux abords de la grotte de Tauron avec des énigmes plus logiques permettant une progression régulière. Motivé, le joueur découvrira alors les décors superbes de la cité en ruines des Hommes Serpents et de ses lacs souterrains. Les graphismes sont en effet en SVGA et les quelques 300 écrans du jeu se démarquent par leur originalité visuelle, un parti pris esthétique souvent convaincant, parfois bluffant, qui ravira la plupart et en rebutera quelques uns.

La qualité a un prix...

La qualité graphique de Bermuda et ses animations en images de synthèse sont malheureusement la cause de temps de chargement un poil long entre chaque écran, et ce sur un P90 avec CD-Rom quadruple vitesse ! Pour pallier à ce problème, vous avez néanmoins la possibilité d'installer le jeu sur le disque dur, il vous faudra alors... 200 Mo d'espace libre ! De quoi installer Windows 95 quatre fois ! Quoiqu'il en soit. Bermuda est un produit doté d'une bonne durée de vie (supérieure à celle d'Another World par exemple) et d'une réalisation originale qui plaira sans aucun doute aux nostalgiques de Flashback, lassés des jeux en 3D mappée. À noter la présence d'un CD audio fourni avec celui du jeu. ■

Thierry Falcoz

Le contre-avis de Didier

Ce genre de produit manquant cruellement sur PC, j'ai passé un bon moment avec Bermuda. Si globalement, je me suis bien amusé, j'ai par contre été déçu par la jouabilité. En effet, recommencer cinq à dix fois la même manipulation, avec toujours une solution unique, gâche un peu le plaisir de découvrir chaque nouvel écran. Graphiquement et au niveau des animations par contre, je suis beaucoup plus emballé que Thierry, même si au niveau sonore, on peu en effet regretter une certaine pauvreté.

INTÉRÊT : ★★★

L'avis de Thierry ★★

Pour leur premier jeu, l'équipe de développement allemande Century Interactive est passée près de l'exploit. Mais à force de vouloir rassembler en un produit les qualités du gratin du jeu d'aventure/action, ils ont créé un soft un peu déséquilibré et linéaire. Pour une fois, un effort a été fait pour exploiter le mode Super VGA, avec des décors originaux et très colorés plus ou moins aboutis. Reste que Bermuda laisse comme un arrière goût de trop peu.

◀ Les dinosaures ne sont pas tous agressifs. Celui-ci ne demande qu'à brouter tranquillement.

▲ Cette sphère verte (en haut) restaure en partie seulement votre jauge énergétique. Des machines proches de celles d'Another World vous permettent, elles, de la restaurer en totalité.

★★★ INTÉRÊT

HIT

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	17

✔ Originalité graphique.
✔ Durée de vie.

✔ Linéaire.
✔ Répétitif.
✔ Temps d'accès CD.

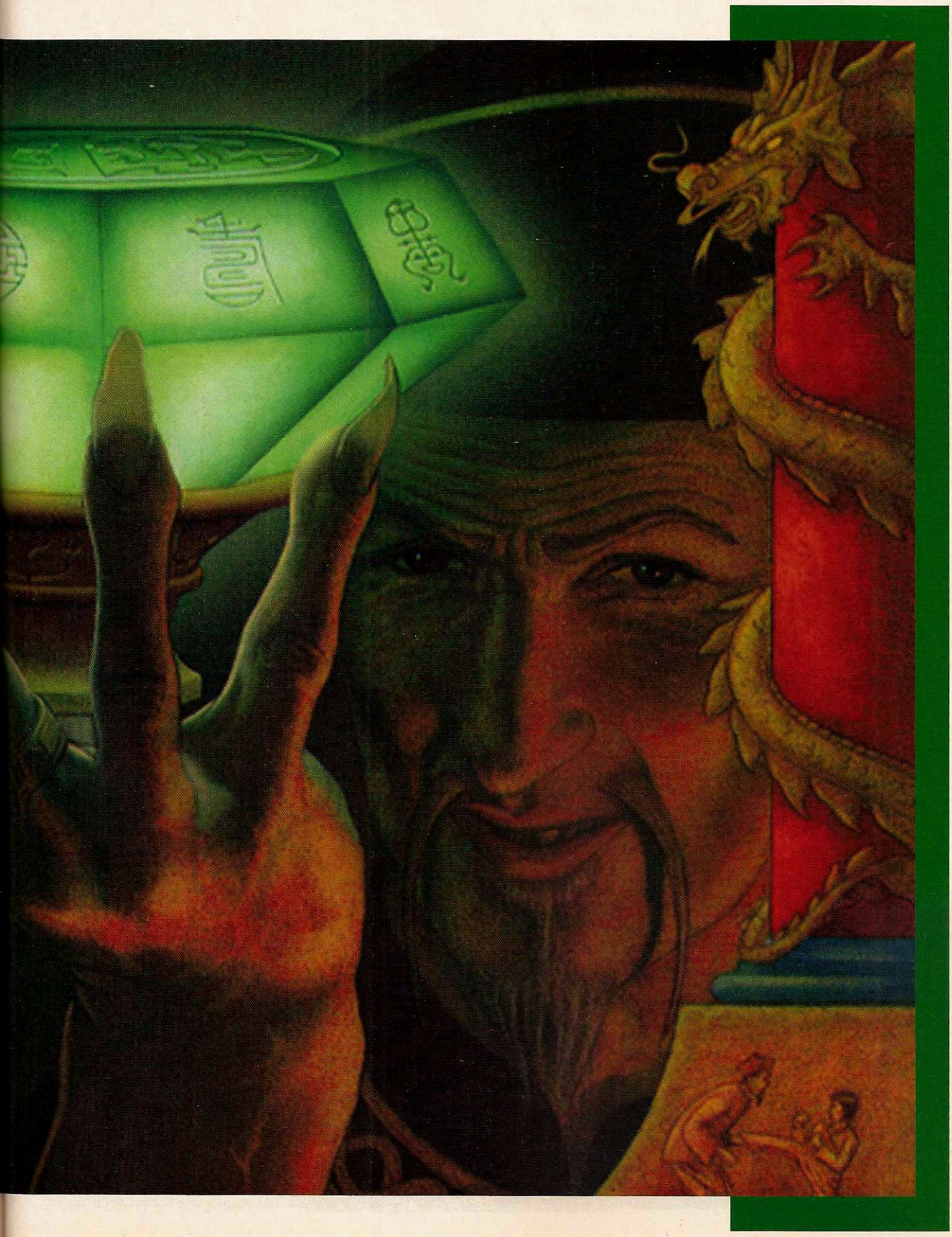
☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : 200 Mo d'espace libre sur le disque dur.

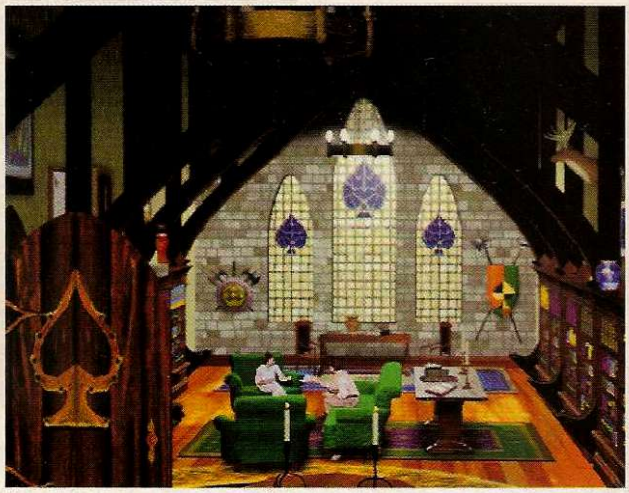
L'énigme de Maître Lu

Chinoiseries

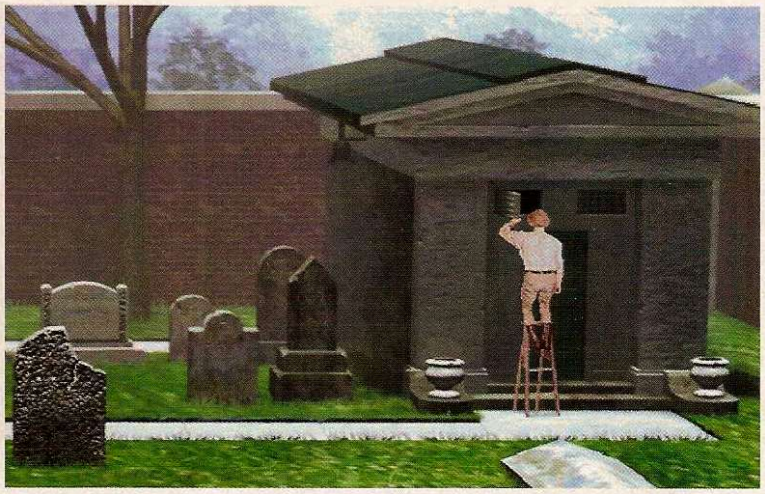
FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **US GOLD/SANCTUARY WOODS.**
GENRE : **AVENTURE.**
DATE DE SORTIE : **DISPONIBLE.**
PRIX : **ENVIRON 400 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX2-66, 8 MO DE RAM, CD 2X, CARTE SON.**

Très attendu, L'énigme de Maître Lu arrive enfin sur nos écrans et ouvre effectivement de nouvelles perspectives ludiques : plus de réalisme, de profondeur et de complexité... Initierait-il une nouvelle tendance en matière de jeux d'aventure ?





▲ Un quart d'heure de discussion « non stop » avec un noble féru de sport. Assommons les riches !



▲ Regarder dans un caveau, c'est pas beau... c'est pas beau...

Il est pas magnifique ce château allemand ? Oh, ben si alors ! Et, en plus, l'effet de brume est sympathique. ▶

C'est sans doute la première fois qu'un jeu d'aventure articule entièrement son scénario autour d'une personnalité ayant réellement existé : Ripley, le personnage que vous incarnerez. L'introduction du jeu vous donne d'emblée une idée des occupations, assez excentriques, de ce « célèbre » Américain. Il parcourt le vaste monde en quête d'individus « spéciaux » (dons, particularités physiques, etc.), de végétaux aux formes curieuses, d'objets bizarroïdes, bref de « curiosités » susceptibles d'enthousiasmer ses contemporains. Il expose ensuite ces trouvailles insolites (ou leurs photos) dans son musée newyorkais et la foule accoure, avide de sensationnel. Ripley est donc une sorte d'Indiana Jones en moins vertueux, puisqu'il travaille pour son propre compte... Mais également en moins athlétique, puisque lui ne vit aucune situation trépidante ni même dangereuse. D'ailleurs, il s'en garde bien ! Pourquoi ? Et bien, disons qu'à contexte historique identique (années 30), Ripley est beaucoup plus européen qu'Indy. Il a une compagne régulière (une asiatique pleine de charme), porte un casque colonial très seyant, ne dit pas un mot au-dessus de l'autre, ne coure jamais dans la rue et se lave les dents trois fois par jour (même en pleine cambrousse), bref, il est plus anglais qu'américain. Seule fausse note à son profil de gentleman voyageur : il est criblé de dettes, ses attractions ne déplaçant pas les foules. C'est d'ailleurs ce que lui rappelle en permanence Feng Li, le conservateur attitré du musée, très désireux que Ripley se remue un peu pour trouver de nouvelles curiosités. Comme notre sympathique héros est un cossard de la pire espèce, cela n'était guère envisageable... jusqu'à l'affaire du fameux Sceau.

▲ Allez, hop, un nouvel objet à envoyer dans mon « Odditorium ».

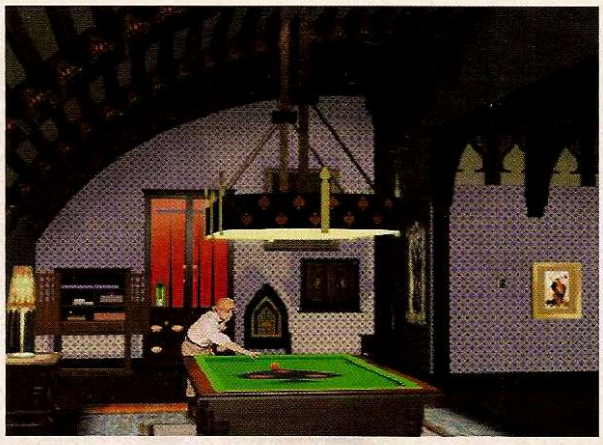
En Chine, le vol est puni de la peine de mort. Dommage ▼ pour moi.

L'appel du Sceau

Cet objet, qui appartenait jadis au Premier Empereur de Chine, est la source d'un énorme pouvoir, un peu comme l'Arche d'Alliance (Cf. *Les Aventuriers de l'Arche Perdue*). Or, il est évidemment très recherché par des affreux, genre nazis en imper noir, qui souhaitent l'utiliser à des fins douteuses. Ils ont déjà tenté de subtiliser des éléments permettant de récupérer le Sceau (des tablettes

▲ Un fumoir secret, mais noble. Rien à voir avec les W.-C. dans lesquels vous avez l'habitude de cloper en loucedé.

▲ J'emprunte un modeste morceau de métal et crac, un mendiant me montre du doigt. Assommons les pauvres !



De nombreuses ▲ actions, même inutiles, entraînent une animation très réaliste de Ripley.

◀ Chaque ouverture de tiroir entraîne l'apparition d'un zoom fenêtré.

gravées par les soins de Maître Lu, d'où le titre) et n'hésiteront pas à trucider notre sympathique héros si ses activités d'investigation contrarient leurs sombres projets. Ripley, qui, malgré sa couardise légendaire, n'en demeure pas moins un « bon-américain-toujours-prêt-à-sauver-le-Monde », va donc visiter différents pays (Chine, Allemagne, Tibet, Pérou…) afin de retrouver la trace du Sceau Impérial, non sans récupérer tous les objets susceptibles de trouver leur place dans son musée. Je vous l'ai déjà dit : vous êtes Ripley. Vous allez donc prendre en charge les missions précitées. Dire que vous venez par là d'être promu au rang convoité de « héros » serait un poil exagéré, vous le découvrirez d'ailleurs assez vite : avec son look de missionnaire attardé et ses mouvements d'une lenteur étudiée, Ripley a plutôt des allures de touriste en balade.

Et bavard avec ça !

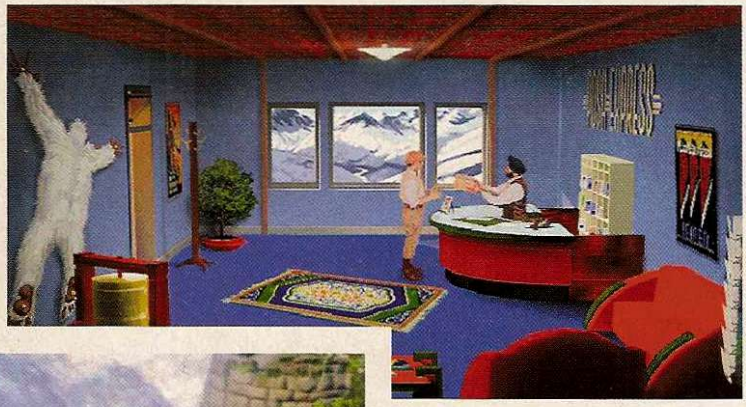
Certes, sa mission n'est pas d'une urgence vitale mais vingt secondes pour traverser un écran, par exemple, cela frôle la mollesse triomphante, l'apathie revendiquée, voire le rejet définitif de toutes formes d'effort. Du jamais vu ! Alors d'accord, pour palier le manque d'énergie du personnage, les concepteurs ont intégré une option « téléportation immédiate » pour les déplacements (click droit). Mais le joueur peut alors avoir l'impression assez désagréable de survoler le jeu et le sentiment justifié de passer à côté de quelque chose, les animations digitalisées de Ripley, fluides et hyper-réalistes, valant le détour (même si on aurait préféré un détour un peu moins long).

Cet aspect « voyage touristique » se retrouve d'ailleurs dans les dialogues qui parsèment le jeu. On est très loin d'un pragmatisme à la James Bond (trois mots par phrases) ou à la Indiana Jones (cinq mots). Qu'ils soient imposés (vous entrez dans une pièce et zou, ça cause) ou choisis (boîte de propositions préfabriquées), vos interlocuteurs sont atrocement bavards. Les concepteurs sont manifestement très fiers de leur script et des voix du jeu (et ils peuvent l'être) mais s'infuser sans discontinuer un quart d'heure d'entretien avec une même personne, cela lasse un peu.

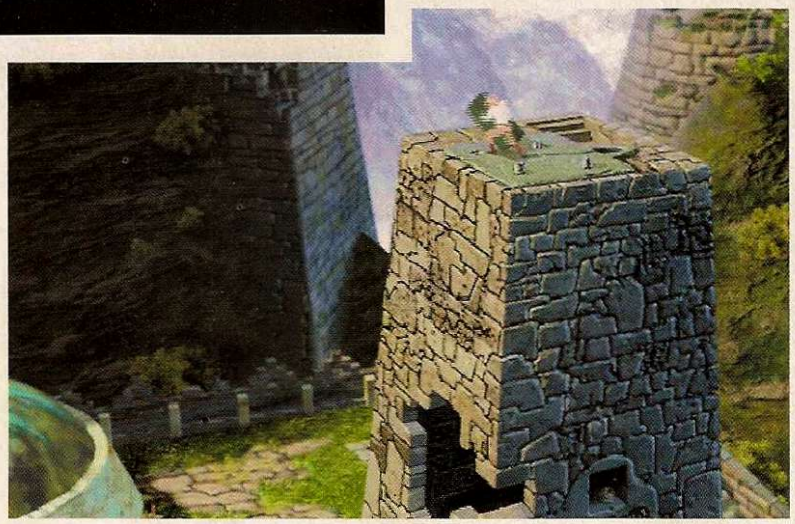
Pourtant, ces discussions sonnent remarquablement justes, vraies, bref, réalistes (au moins pour la V.O. testée). Les personnages rencontrés expriment parfois des préoccupations quotidiennes qu'il vous faudra appréhender afin de pouvoir progresser dans le jeu : un mendiant défend avec acharnement ses modestes sources de revenus, un noble Allemand exalte les vertus du sport, un jardinier déplore de mauvaises conditions de travail… Tout cela donne un surcroît d'épaisseur aux individus rencontrés et, de ce fait, L'énigme de Maître Lu dégage une tonalité « authentique »

Les trois photos noir et blanc qui accompagnent cette photo d'écran du musée sont extraites d'un livre qui recense les différentes curiosités glanées par Ripley lors de ses multiples investigations. Étonnant (voire passablement dégueu), non ?

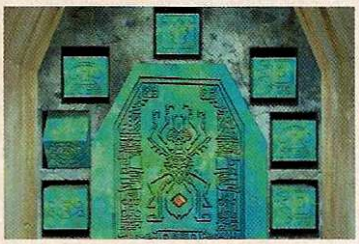
▲ Un système de sauvegarde, classique, mais très bien conçu.



Dans chaque pays, une ▲ agence locale : banque, poste, tour-operator... une mine de services.



Les plans varient d'un écran à un autre. Ici, un plan d'ensemble avec Ripley en haut d'une tour. ▶



▲ Pour passer cette énigme, il me faudra tout d'abord récupérer les symboles de l'araignée.

originale et intéressante. Deux aspects du jeu renforcent d'ailleurs cette tonalité. Tout d'abord, les concepteurs ont adopté une option « tout sonore » : pas de sous-titrage mais uniquement des dialogues parlés (d'où l'absolue nécessité d'une carte son) ; pas de musique mais des sonorités d'ambiance (foule par exemple). Ensuite, ils ont intégré au jeu des séquences vidéo fenêtrées lors de la plupart des dialogues non-interactifs (présentations réciproques par exemple). Enfin, les images digitalisées des personnages ont été retravaillées pour s'intégrer au mieux dans le décor SVGA d'où une excellente homogénéité graphique qui, doublée d'une bonne qualité d'animation, donne au joueur le sentiment d'assister à des scènes de la vie quotidienne (surtout en Chine). On regrette seulement que les décors, mélange de 3D et de bitmap, soient de qualité inégale. Certains sont en effet superbes, avec moult petits détails « couleur locale » (rue principale en Chine, Pérou, etc.), tandis que d'autres n'ont pas été assez travaillés pour séduire le regard du joueur (temple chinois, musée, agences locales).

Hint Book, j'écris ton nom...

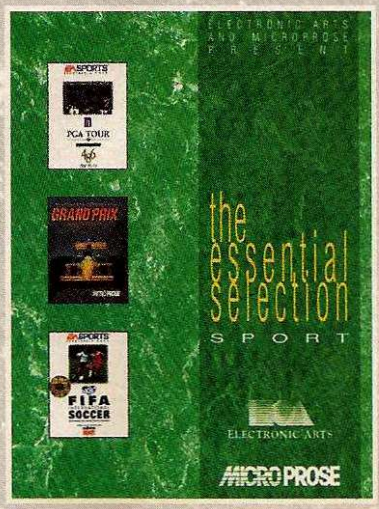
Mais abordons maintenant la dimension « aventure » du jeu. Oubliez d'emblée toute illusion : L'énigme de Maître Lu est très loin d'être une aventure épique, truffée d'événements marquants et de rebondissements dans l'intrigue. Comme je vous l'ai déjà dit, Ripley, sans être

▲ En sortant de ce labyrinthe, Ripley clame qu'il n'aime pas ce genre d'épreuve. Nous non plus.

Que d'objets glanés depuis le début du jeu ! Est-ce pour cela que je marche ▼ si lentement ?

▲ Enfin une scène d'action : je sauve Feng Li de la morsure d'un naja.

MicroProse & Electronic Arts vous présentent

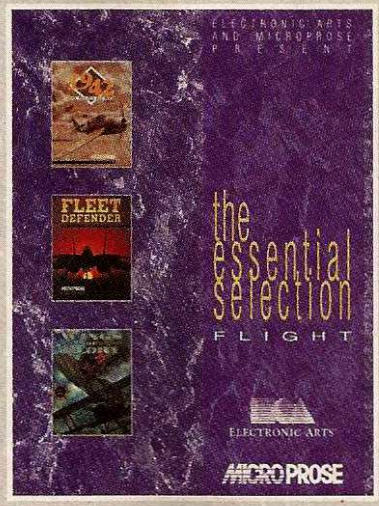


SPORTS

PGA TOUR® 486
90% Joystick

Formula One Grand Prix
93% Joystick

FIFA International Soccer
95% Joystick

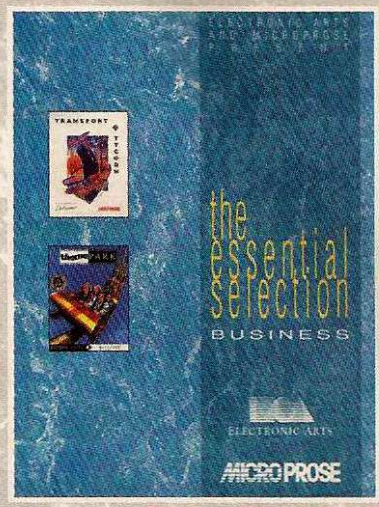


SIMULATEURS DE VOL

1942 Pacific Air War
17/20 PC Loisirs

Fleet Defender
87% Joystick

Wings of Glory™
80% Generation 4



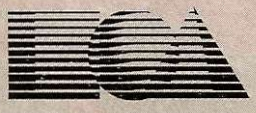
BUSINESS

Transport Tycoon
9/10 PC Loisirs

Theme Park™
19/20 PC Loisirs

Electronic Arts et MicroProse, deux des plus importants éditeurs de logiciels, se sont associés pour vous offrir la gamme **THE ESSENTIAL SELECTION**. Il s'agit de trois compilations comprenant les plus grands titres développés sur PC CD. La collection **BUSINESS** comprend Theme Park™, la célèbre et délirante simulation d'affaires bouillonnante d'humour signée Bullfrog et Transport Tycoon™, le grand manitou du monde des affaires développé par MicroProse. La collection **SPORT** présente FIFA International Soccer et PGA TOUR® 486, des simulations sportives à la pointe de la technologie créées par EA SPORTS™ ainsi que Formula One Grand Prix de MicroProse, un jeu de course automobile à vous couper le souffle. La collection **FLIGHT** propose trois chefs d'oeuvre souvent salués par la presse spécialisée ; 1942 1942 Pacific Air War, Fleet Defender et Wings of Glory™ de Origin. L'essence même du jeu par les maîtres de la qualité.

the essential selection



ELECTRONIC ARTS®

MICROPROSE

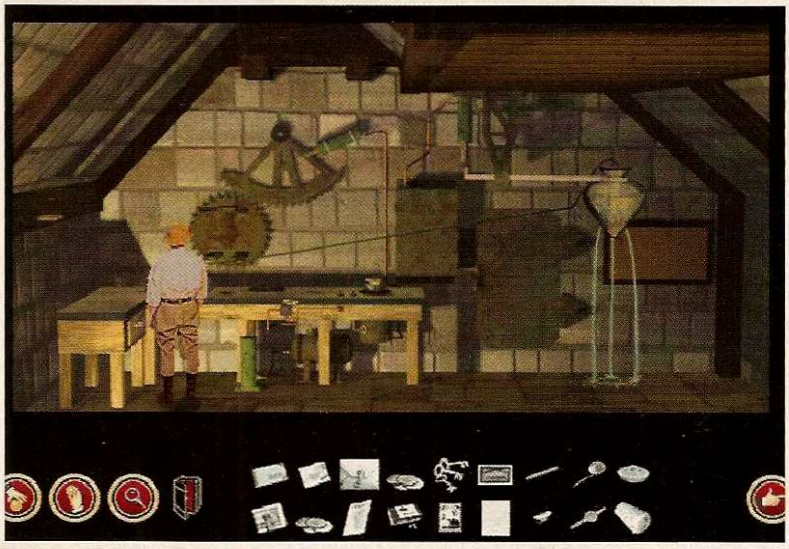
Pour obtenir de plus amples informations sur la gamme complète des titres de MicroProse et de Electronic Arts, consultez les pages suivantes sur le Web. http://www.MicroProse.com

ELECTRONIC ARTS **3615 EADIRECT 2,23F/Mn**

Pour de plus amples informations sur The Essential Selection, appelez le 72 53 25 25, envoyez votre courrier électronique à l'adresse Internet uk-support@ea.com, ou écrivez-nous à l'adresse suivante: Electronic Arts, Centre d'affaires Télébase, 3, rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'or Cedex. EA SPORTS et le logo EA SPORTS et Electronic Arts sont des marques de Electronic Arts. • FIFA INTERNATIONAL SOCCER. Produit sous licence officielle de la FIFA.• PGA TOUR GOLF: Logiciel © 1994 Electronic Arts. PGA TOUR est une marque déposée du PGA TOUR Inc, et sont utilisées avec autorisation• Formula One Grand Prix. Copyright du jeu © 1991/1992 Geoff Crammond • 1942 PACIFIC AIR WAR et FLEET DEFENDER. © 1994 MicroProse Ltd. • WINGS OF GLORY. © 1994 Origin Systems, Inc, ORIGIN. We Create Worlds et WINGS OF GLORY sont des marques de Origin Systems, Inc. TRANSPORT TYCOON. Game © Chris Sawyer. Emballage © 1994 MicroProse Ltd. • THEME PARK © 1994 Bullfrog Productions. Ltd. THEME PARK et Designer series sont des marques de Bullfrog Productions. Ltd. Bullfrog et le logo Bullfrog sont des marques déposées de Bullfrog Productions. Ltd.

L'avis d'Éric

Un scénario entièrement construit autour d'un personnage ayant réellement existé, voilà une idée intéressante et originale ! Malheureusement, se greffe sur un scénario déjà peu pêchu, une gestion « déplacements/actions » trop lente et de longs dialogues qui brisent encore un peu plus le rythme du jeu. Certes, la dimension détaillée et réaliste de l'ensemble (lieux, personnalités, comportements) pourra séduire nombre de joueurs, mais ceux qui préfèrent les fictions riches en surprises seront probablement déçus.

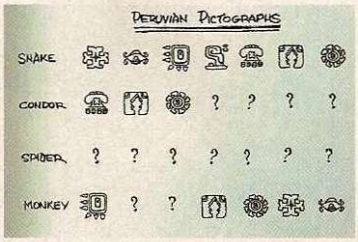


Dans le même lieu : deux énigmes redoutables. Vous devez récupérer une émeraude et sortir de la pièce. Good luck ! ▶

Le Pérou est, de mon point de vue, l'un des plus beau pays à visiter. ▶

un antihéros, n'a pas vraiment le profil d'un homme d'action. Il « investigue » donc beaucoup mais il ne lui arrive pratiquement rien de remarquable. Ooooh, je n'irai pas jusqu'à dire que le joueur s'ennuie ferme, mais il faut reconnaître que le scénario manque de relief et, plus précisément, de rythme. Seuls événements clefs : les énigmes… Pas faciles, les énigmes ! Ceux qui ne souhaitent pas utiliser le « Hint Book » (très bien conçu) qui accompagne le soft, vont enfin avoir un challenge à la hauteur de leurs aspirations. En dehors de quelques obstacles aisément surmontables (dont l'éternel et fastidieux labyrinthe), vous rencontrerez en effet de nombreux « puzzles » particulièrement retors… et c'est tant mieux ! Pourtant, là encore, L'énigme de Maître Lu n'est pas exempt de légers reproches. Tout d'abord, quelques écrans ou zoom « objets », trop pauvres en indices visuels (« késako ? ») ne permettent pas au joueur d'en déduire les démarches à accomplir. Résultat : blocage, utilisation de tous les objets de l'inventaire, allées et venues, et finalement Hint Book… à contrecœur, mais Hint Book quand même. Autre problème, un peu du même ordre, les plans souvent éloignés ne permettent pas toujours de voir certains éléments présents à l'écran, d'où parfois d'immenses balayages à la souris (« où sont les objets ? ») qui, plus mécaniques que logiques, réduisent l'intérêt du jeu. Malgré ces quelques réserves, finissons par une note (très) positive : pour un jeu d'aventure, la durée de vie de L'énigme de Maître Lu est très raisonnable. Comptez au moins 30 heures de jeu, même en utilisant raisonnablement le Hint Book. Au bilan, un bon soft dont le réalisme et les originalités sont malheureusement contrebalancés par quelques défauts, le principal étant sans doute un certain manque de rythme dans le scénario. ■

Éric Ernaux



▲ Certaines informations glanées s'inscrivent automatiquement sur ce carnet.

Le contre-avis de Stéphane

L'énigme de Maître Lu est un jeu d'aventure qui va vous dépayser. Tout d'abord, par son héros étonnant, sorte d'Indiana Jones de pacotille, collectionnant toute sorte d'objets étranges. Ensuite par l'humour et l'ambiance, qui traduisent vraiment bien l'ambiance d'avant-guerre. Enfin, la réalisation de qualité (avec surtout des graphismes somptueux), la durée de vie étonnante et les énigmes (parfois tordues, certes...) qui vous entraîneront de longues heures durant aux quatres coins du monde.

INTÉRÊT : ★★★★

★★★★ INTÉRÊT — HIT

GRAPHISME	16
SON	16
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	16

✔ Idée de base (Ripley).
✔ Globalement réaliste.
✔ Interface simple.
✔ Scénario sans rythme.
✔ Lenteur de l'ensemble.

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PC 486 DX2-66, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse, carte son.

Une génération d'avance...
Xavier Chambon 95

3615 GEN4

Téléchargez !!!

Téléchargez des MILLIERS de softs avec *Sapristi Windows* ! **Récupérez** les meilleurs jeux PC du moment, des utilitaires, des softs de communication, des anti-virus, des animations, des logiciels de musique, de graphisme, des sons, des fontes…
Dialoguez en direct avec les mordus du PC !
Internet s'ouvre à vous !
Questionnez les journalistes de la Rédaction.
Passez vos **Petites Annonces** !
Des centaines de **soluces COMPLÈTES**…
Toutes les nouveautés en avant-première sont sur le **3615 GEN4** !

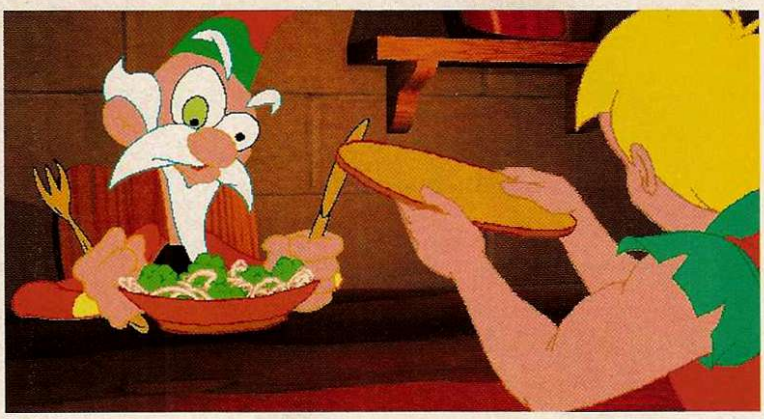
Des nouveautés tous les mois !

Torin's Passage

Des couches de délire !

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **SIERRA.**
GENRE : **AVENTURE.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 380 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX, 8 MO, CD 2X.**

Délaissant un bref instant les séries à rallonge des Space Quest 14 et autres King's Quest 27, Sierra se renouvelle avec une aventure originale dans les « Mondes Emboîtés ». Avec un nom aussi stupide, gageons que l'humour sera encore au rendez-vous !



▲ Il vaut mieux pour vous ne pas chercher à savoir ce qu'il y a dans cette assiette...

Boogle ne perd pas une occasion de montrer ses talents cartoonesques. ▶

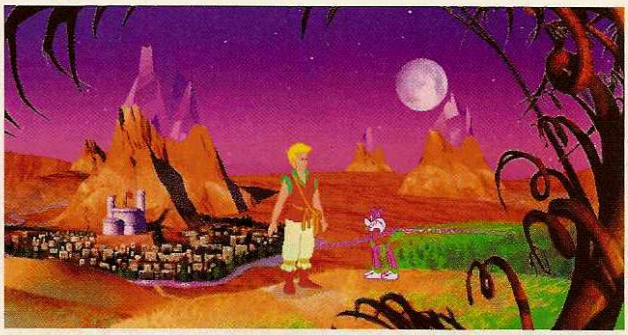
▲ Pas besoin de se mettre en quatre pour avoir l'air idiot, une corde et une branche suffisent !

◀ La capture de ces limaces pour en faire le dîner du gardien fera appel aux talents de Boogle.

Torin's Passage pourrait paraître, d'emblée, comme une aventure au scénario d'une affligeante banalité. Jugez-en plutôt : on vous introduit d'entrée de jeu dans la pénombre d'une chambre à coucher royale. L'orage menace, et comme vous n'êtes pas complètement idiot, le vague pressentiment qu'un événement tragique pourrait survenir commence à se frayer un chemin dans les méandres tortueux de vos petits neurones. Pour l'instant, l'ambiance oppressante se voit copieusement compromise par les braillements hystériques d'un royal chiard en panne de Pampers. Et ça ne s'arrange pas lorsque la jeune et jolie servante s'approche du berceau, et emmène le poupon sur le balcon avant que le Roi ne se lève pour mettre une impériale raclée au contrevenant. Confirmant nos soupçons, un subtil changement de plan nous présente alors le vilain sorcier préparant fiévreusement son sort malfaisant, lequel sort ne tarde pas à se matérialiser auprès de la royale couche sous la forme de serpents nébuleux. Passons sur les détails sordides du massacre du couple royal pour concentrer notre attention sur le berceau vide. Vous avez déjà deviné, grâce à la fuite éperdue de la servante dans la nuit froide et obscure, le prince en couches échappe à cet horrible attentat ! Exit le palais, pour nous retrouver devant une chaumière au charme des plus bucoliques où un jeune garçon, la mèche aussi blonde que rebelle, tente d'échapper à la platitude de la vie campagnarde en rêvant d'aventures et d'actes stupidement héroïques. Par le plus grand des hasards, la réalité rejoint la fiction

Après une intro bien mièvre, l'aventure prend vite un tour complètement délirant !

▲ Sans raison apparente, un sort emprisonne puis fait disparaître les parents de Torin.



La cité cristal ▲ paraît très accueillante, mais je vous mets au défi de parvenir à y entrer !

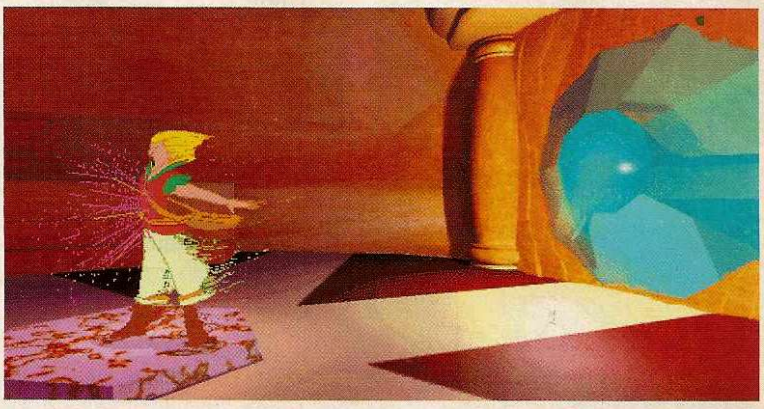
Présentation de nos deux héros, Torin et Boogle, avec sa tronche inimitable. ▶

◀ Tandis que le couple royal dort, l'activité dans la chambre est fébrile.

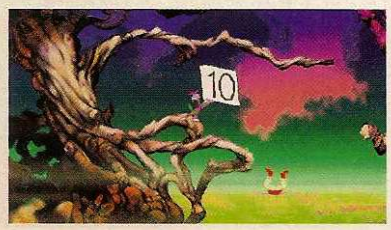
avec la disparition suspecte et manifestement surnaturelle de ses parents. Sur les conseils d'un étrange vieillard témoin de la scène, Torin part alors à la recherche de la sorcière Lycentia, domiciliée quelque part dans les « Mondes d'en dessous », et présumée responsable de ses malheurs. Jusqu'ici, convenons que le scénario présente une platitude patiemment ouvragée sous le rabot de la banalité

▲ Inchie le ver vous sera bien utile par la suite, si d'abord vous parvenez à l'attraper !

(Ndlr : N'insiste pas, tu ne l'auras pas cette augmentation). Mais une lueur d'espoir surgit soudain du sac de Torin, sous la forme d'un chat mauve, répondant au doux borborygme de « Boogle », au regard d'imbécile heureux magnifiquement réussi. Déjà, on subodore que le jeu, après tout, n'est peut-être pas aussi mièvre que l'intro pouvait le laisser présager ! La tendance se confirme au cours de l'aventure et au fil de vos rencontres avec des personnages plus délirants les uns que les autres : d'abord Slim et Slime, deux escargots se rendant aux « Douves-Olympiades », puis le Papy-gâteau faisant office de gardien de la Porte menant au monde d'en dessous, sans oublier la famille Bitternuts, qui vous met en scène dans un sitcom affligeant (rires enregistrés y compris !) auprès duquel *Madame est servie* passerait pour du Zola ! On est enfin rassuré, l'humour à la Sierra frappe encore, et les personnages qui peuplent les Mondes Emboîtés rendent ce nouvel univers bien sympathique par son look résolument « bande dessinée ». Au fait, cette histoire de mondes en boîtes, késako ? Eh bien, cette étrange planète accueille en fait cinq mondes à la manière des poupées russes, c'est-à-dire les uns à l'intérieur des autres. Vous commencez l'histoire dans les Terres du Haut, et découvrirez au fur et à mesure du développement de l'intrigue que vous devrez aller toujours plus profondément pour trouver le fin mot de l'histoire, jusqu'au Monde des Ténèbres.



▲ Après un petit puzzle relativement facile à résoudre, vous vous embarquez enfin pour le monde d'en dessous.



Dans Torin's Passage, vous ne pouvez pas mourir, mais par contre vous pouvez très bien vous couvrir de ridicule !

Après avoir remarqué cette lanterne, Boogle en mémorise la forme. Voilà qui peut toujours servir, par exemple dans cette caverne dotée de bien curieux stalagmites !

▲ Le monde d'Escarpa est gouverné par Rupert, le Roi des gâteux, flanqué de Di, la reine des persifleuses.

Pour ceux qui ne peuvent s'empêcher de tout voir en même temps, vous pouvez embrayer à partir du menu de départ sur l'un des cinq chapitres constituant l'histoire, un pour chaque monde à visiter. Entre nous, je ne vois pas trop l'intérêt de commencer une aventure par la fin, mais bon, à chacun son style…

Le multimédia facile

Malgré un humour pour le moins ravageur, on comprend vite que Sierra se place, avec Torin's Passage, sur la crête de la vague déferlante du multimédia pour tous. En effet, l'ambiance reste bon enfant, sans jamais s'écarter du « politically correct » si cher à nos amis Américains. Plus que l'ambiance cartoon, cette approche influe aussi bien sûr sur le niveau de difficulté, qui ne devrait pas mettre longtemps en échec les vétérans de jeux d'aventure. En revanche, il conviendra parfaitement à ceux qui préfèrent se creuser la tête sans s'arracher ce qui pousse dessus. De fait, il suffit de promener le curseur au hasard des écrans, celui-ci devenant plein dès qu'une interaction devient possible. Il en va de même avec les objets, dont le curseur prend la forme, ce qui permet de savoir au premier coup d'œil si l'objet est d'une quelconque utilité à tel endroit. Quand même, on commence à se demander si, au nom du multimédia, les concepteurs ne nous prennent pas pour des fatigués du bulbe, ou des handicapés de l'interface ! À force de nous mâcher ainsi le travail, la recherche de solutions devient quasiment mécanique… D'autre part, le découpage de l'aventure en cinq mondes relativement indépendants les uns des autres limite le champ des investigations. Chaque fois qu'une énigme se présente à vous, vous pouvez être certain que les objets nécessaires à sa résolution ne se trouvent pas loin ! Le plus souvent, vos problèmes, comme leur solution, dépendent des personnages que vous rencontrerez et des services que vous leur rendrez. Par conséquent, n'hésitez pas à parler à tout le monde, même à ceux qui *a priori* ne seraient pas susceptible de vous répondre ! Et comme le soft est entièrement traduit en français, textes et voix, l'overdose

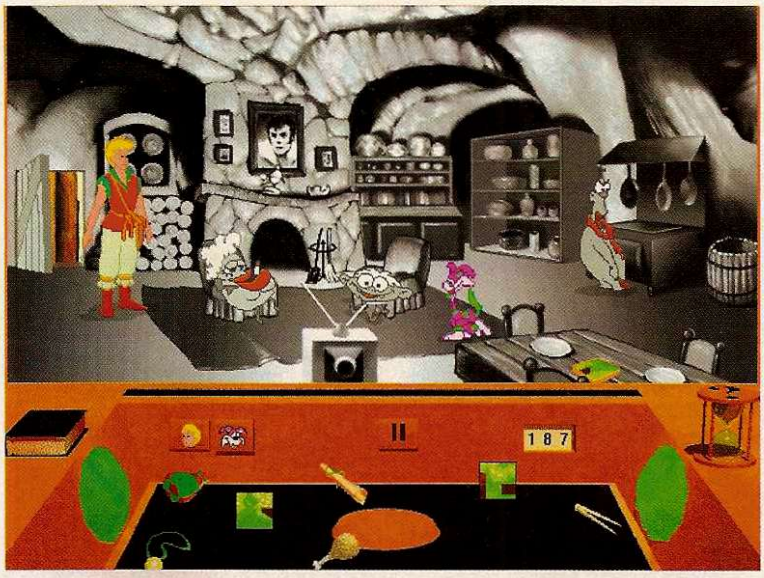
La philosophie du jeu fait que vous ne serez jamais irrémédiablement bloqué

◀ Tout se perd, on ne sait plus faire des monstres comme dans l'ancien temps. Regardez la tronche de celui-là !

Les deux grands méchants de l'histoire se concertent pour savoir à quelle sauce vous ▼ serez mangé !

Finalement, ce n'était peut-être pas une si bonne idée d'envoyer Boogle en éclaireur auprès de ces midinettes… ▼

Ces deux putois disposent d'une manière très personnelle pour vous ◀ barrer le passage.



La visite de la famille ▲ Bitternuts vous fera comprendre que même votre PC n'est pas à l'abri des sitcoms !

◀ Ce système holographique de la mort du futur vous permet d'examiner tous vos objets de près.

▲ Pour passer au monde d'encore en dessous, vous devrez reconstituer la tête de cet affreux personnage.

de dialogues devrait être supportable. Votre compagnon Boogle vous permettra aussi de vous sortir de nombreuses situations délicates de par ses étonnantes capacités. Effectivement, Boogle est une espèce de chat-gelin aux talents polymorphes. En clair, il peut prendre la forme qu'il souhaite, du moins après avoir été en contact avec des modèles, qu'il trouvera de lui-même chaque fois que vous vous promènerez dans de nouveaux lieux.

De l'aide à la demande

Pour finir, le jeu donne accès à un système d'aide très bien pensé : si jamais vous bloquez, vous pouvez cliquer sur un sablier qui vous donnera un indice pour progresser. Le sablier, une fois sélectionné, reste indisponible pendant un certain laps de temps, que vous pouvez régler entre 1 à 30 minutes, ou à l'extrême « toujours » ou « jamais ». Si vous bloquez toujours, une fois le sable écoulé, le système d'aide vous donnera un deuxième indice, plus précis, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous trouviez la solution. En somme, voilà un jeu qui ne vous forcera pas à harceler le Teignard pour en obtenir la soluce ! Les graphismes, traités à la manière d'un dessin animé, participent certainement pour beaucoup à l'ambiance de folie douce régnant tout au long de l'aventure. Seul point noir, l'animation se montre très saccadée pendant les séquences de jeu, même sur un P120. Et même si le jeu tourne sous Windows 95, je vous conseille vivement d'y jouer sous DOS, où la vitesse d'animation s'avère plus honnête, et de loin ! Évidemment, avec un affichage entièrement en SVGA, il ne fallait pas s'attendre à des miracles. Et mis à part ce détail, Torin's Passage s'affirme comme un des meilleurs dessins animés interactifs, grâce à la qualité de ses graphismes, et son approche débridée de l'humour ! ■

Frédéric Marié

L'avis de Fred ★★★

Si l'on excepte l'introduction, Torin's Passage est un bon jeu d'aventure, propre à déclencher de furieuses crises de rire ! Mais malgré une durée de vie raisonnable, on commence à se lasser de tous ces produits multimédia qui vous préservent à tout prix de tout effort de recherche. N'oublions pas que le jeu, c'est aussi le plaisir de réussir quelque chose de plus gratifiant que la simple activation de séquences, aussi désopilantes soit elles. Je ne veux pas devenir une amibe microludique (appel déchirant dans la nuit) !

Slim et Slime, les deux escargots olympiques, ne perdent pas une occasion de se donner des répliques délicieusement débiles, puis de se congratuler... à leur manière.

★★★ INTÉRÊT — HIT

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	10
DURÉE DE VIE	14

✔ Énigmes délirantes !
✔ Personnages fous !
✔ Le système d'aide.

✔ Animation saccadée.
✔ Très facile.

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM, 16 Mo, lecteur CD-Rom quadruple vitesse, carte PSI.

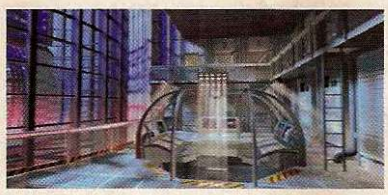
Mission critical

Une quête stellaire...

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **LEGEND.**
GENRE : **AVENTURE.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE VO. ENV. 400 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX33, 4 MO, CD-ROM.**

Un fabuleux voyage dans le cyberspace, c'est ce que nous propose Mission Critical. Cette superproduction de chez Legend Entertainment nous transporte dans un univers mystérieux et toujours imprévisible dont vous êtes le héros, comme dirait l'autre.

▲ Il a l'air bien triste...



▲ Admirez la baie vitrée.

▲ C'est réparé.

▲ La Terre dévastée.

Comme le veut la coutume, tout bon jeu digne de ce nom débute par une belle intro. Et Mission Critical ne déroge pas à cette règle qui dure tout de même près de dix minutes en SVGA. Les effets sonores sont criants de vérité, et l'action omniprésente. Cette intro semble faire sienne l'un des principes des films hollywoodiens où tout doit être dit dans les cinq premières minutes. On vous informe qu'en l'an 2134, après 100 ans de paix, d'herbes vertes, d'enfants jolis, d'oiseaux gazouillants, éclate un conflit entre une alliance de nations terrestres, et des colonies spatiales pour s'approprier le contrôle du monde unifié. Les colonies sont opposées à toute recherche concernant les « micro-machines » (dotées d'intelligence), alors que l'Alliance encourage, pour une avancée des connaissances, différents travaux sur cette race encore méconnue, capable selon elle, de coexister en paix avec les Humains... Ainsi, les méchants veulent empêcher le gentil USS Lexington d'arriver vers une planète sensible, truffée de micro-machins. C'est pourquoi, alors qu'il gambadait joyeusement dans la prairie lactée, l'USS se fait attaquer. Manque de chance, nous incarnons un membre de l'équipage du Lexington, et c'est à nous qu'incombera, entre autres, la lourde tâche de réparer tout-ce-que-les-méchants-y-ont-cassé. En effet, lorsque vous émergez de votre profonde léthargie (vous étiez inconscient lors de l'attaque), il n'y a plus âme qui vive, si ce n'est un bout de la vôtre. Cependant, M. Dayna, feu

De la ▶ réflexion naîtra la lumière...

▲ Une étrange interface.

commandant de l'USS, a eu une aimable attention avant de passer le pistolet à gauche. Il vous a rédigé, de ses petits doigts potelés, une petite note manuscrite vous indiquant les premiers objectifs.

L'interface

Si vous coincez dès le début, point de panique : l'interface du jeu est tellement réussie qu'elle vous propose de prendre par la main votre Dame souris durant vos premières actions. Les menus sont soignés, pratiques, et limitent au maximum les manipulations inutiles au joueur. Le curseur désigne les éléments actifs et propose différents choix : prendre, allumer, éteindre, combiner avec... N'oubliez pas de faire un tour dans la rubrique « indices ». Celle-ci contient quelques règles fondamentales, parfois évidentes : observer l'écran dans ses moindres détails, ramasser tout ce qui traîne et ce, même en plusieurs exemplaires (on en a jamais trop...). Sachez encore, qu'il existe, pour ceux qui cliquent avant de réfléchir, une commande permettant d'annuler votre dernière action. Enfin, une carte très claire est disponible, évitant la perte du sens de l'orientation (neuf étages et plus d'une centaine de pièces rien que pour l'USS Lexington).

Un peu de ménage...

Comme vous le rappelle si bien les haut-parleurs de l'USS, l'étage 2 est dépressurisé et c'est apparemment à vous de le réparer. C'est tout ? Bah nan... Il y a aussi le réacteur qui prépare un remake imminent de Tchernobyl, et les communications sont coupées quasiment partout. Ça vous suffit ? Commençant l'exploration de l'USS, vous appréciez le rendu de vos mouvements : il paraît que Legend Entertainment a développé une méthode de compression vidéo très efficace. On les croit sans peine : les scènes animées sont fluides, rapides, et en plus, quasiment aussi jolies que les images statiques. Un lecteur CD-Rom double vitesse convient parfaitement, la technique fait merveille et, gage de qualité, sait se faire oublier, laissant ainsi le champ libre à une totale immersion dans le jeu. De plus, les incrustations vidéos sont soignées, et c'est avec plaisir que l'on retrouve pour de judicieux conseils, aux détours de quelques enregistrements, la jeune demoiselle sous le commandant... euh... madame la sous-commandant quoi... (Z'avez vraiment l'esprit mal tourné...) Pas vrai ça ! Brève de touffonneries, la

◀ Deux formes de vie bien mystérieuses...

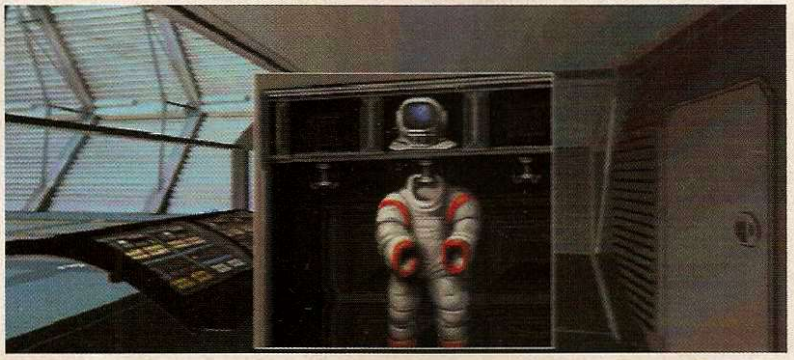
▲ Des instruments bien utiles...

◀ Au cœur du réacteur.

◀ Votre passeport vers Persephone.

▲ Les yeux et les oreilles de l'USS.

◀ Faites votre choix.



◀ Une tenue de soirée indispensable dans l'espace.

▲ Le centre de communication.

◀ Le responsable de la décompression.

L'avis d'Arnaud ★★★

Mission Critical est passionnant à plus d'un titre : son scénario, très bien construit, est prétexte à découvrir des époques et des lieux très divers. De plus, les thèmes rencontrés sont très nobles : la coexistence pacifique entre la race humaine et celle des « micro-machines » devient une de nos priorités. La consultation de notre conscience est dès lors la voie la plus sûre lors de choix cruciaux pour le sort du monde et dans une moindre mesure, de la partie. Bref, c'est là une belle leçon d'humanité.

▲ Il fait bon vivre dans la salle de contrôle.

L'atmosphère ▶ de Persephone.

musique est aussi là pour nous immerger dans l'ambiance. Si nous sommes angoissés, alors elle nous angoisse encore plus. Si on réussi un objectif difficile, la musique partage notre joie, bref, elle fait corps avec le jeu et avec nous.

Votre mission...

Les connexions enfin rétablies, l'amiral Necker vous informe du caractère très spécial, de la mission initialement destinée à l'USS Lexington : l'exploration d'une structure d'origine inconnue sur la planète Persephone. Et ce n'est pas tout ! Vous découvrirez par la suite, qu'en tant que simple membre de l'équipage, l'existence d'une substance encore expérimentale mais néanmoins terrifiante, l'Hype, vous avait été dissimulée. Celle-ci jouera un rôle crucial dans votre quête, mais je ne vous en dit pas plus. Au lieu de la « simple » exploration initialement prévue, c'est au travers d'une sorte de « retour vers le futur » que vous aurez à sauver l'humanité. Pour cela, vous devrez réconcilier les Humains avec les micro-machines et empêcher l'USS Lexington de tomber dans l'embuscade qu'il vient pourtant de subir. La seule façon d'y arriver est de trouver un moyen de voyager dans le temps et dans l'espace. Faculté que vous ne possédez pas, mais que d'autres, les micro-machines pour ne pas les nommer, possèdent peut-être. À vous de réanimer cette forme de vie « endormie ». Elle vous le rendra au centuple et bien des choses par là s'éclairciront. Finalement, ce jeu servi par une excellente réalisation, mérite mieux que son emballage, trop axé peut-être sur le côté de la simulation spatiale à la « Star Trek », et pas assez sur la profondeur et la richesse d'un scénario pas si improbable que ça pour l'an 2134. Qui vivra verra... ■

Arnaud Gadal

▲ Le beau tank mammouth !

▲ Un labo de recherche médicale.

★★★ INTÉRÊT — HIT

GRAPHISME	17
SON	17
ANIMATION	18
DURÉE DE VIE	16

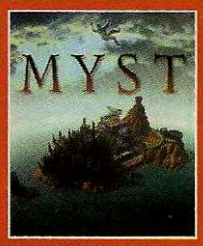
✔ Réalisation.
✔ Diversité.
✔ Longévité.
✔ Quête solitaire.
✔ 50 Mo d'installation.

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PC 486 DX2-66, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

Les meilleurs jeux de Noël sont chez AUCHAN

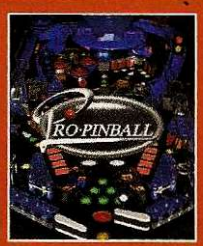
APACHE LONGBOW

BATTLE ISLE 3

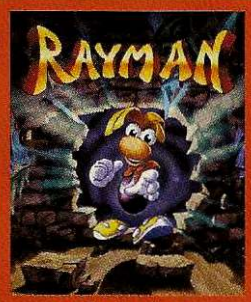


MYST

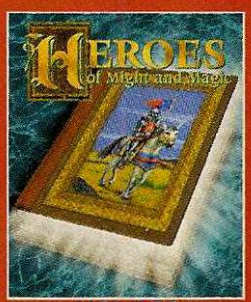
MECHWARRIOR 2



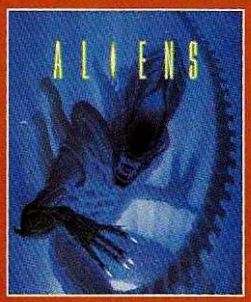
PRO PINBALL



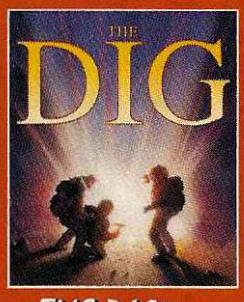
RAYMAN



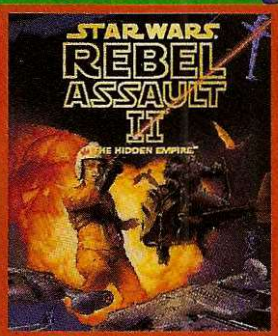
HEROES
OF MIGHT AND MAGIC



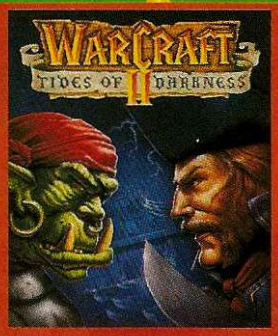
ALIENS



THE DIG™



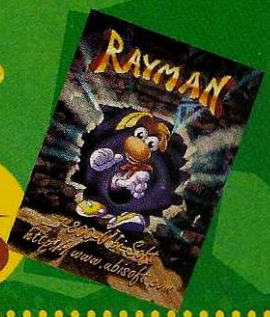
REBEL ASSAULT II ™
THE HIDDEN EMPIRE™



WARCRAFT II

OFFRE SPECIALE

UNE DÉMO CD COMPRENANT 26 JEUX
ET UN MAGNIFIQUE MAGNET RAYMAN
AUX 500 PREMIERS COUPONS RETOURNÉS À G.I.S.



NOM ..... PRENOM ..... AGE .....

TYPE DE MACHINE UTILISÉE .....

3 DERNIERS JEUX ACHETÉS .....

ADRESSE .....

GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE BP2 56200 LA GACILLY

REBEL ASSAULT 2
The Hidden Empire

Le shoot empire

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **LUCASARTS.**
GENRE : **ARCADE.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 400 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX50, 8 MO, CD 2X.**

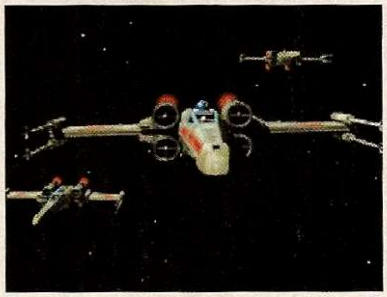
Turbolasers chauffés à blanc, Rookie One vous propose à nouveau un shoot'em up précalculé inspiré de Star Wars. Mais si Rebel Assault étonnait au tout début du CD-Rom, le principe peut-il encore faire recette aujourd'hui ?

▲ C'est fou le nombre de champs d'astéroïdes que Lucas parvient à trouver, dans l'espace...

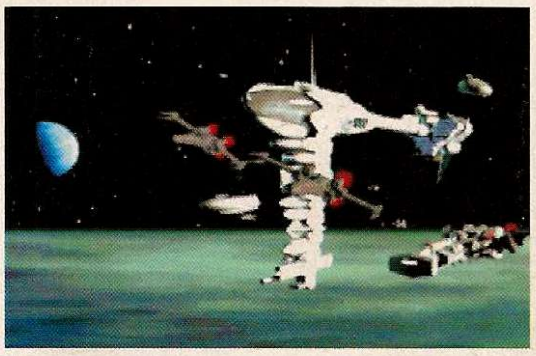
▲ Première mission exigeante : piloter un cargo Correllien dans un dédale de tunnels miniers.

Non, les troopers ne sont pas en train de s'entre-tuer... Celui du bas, c'est vous ! ▶

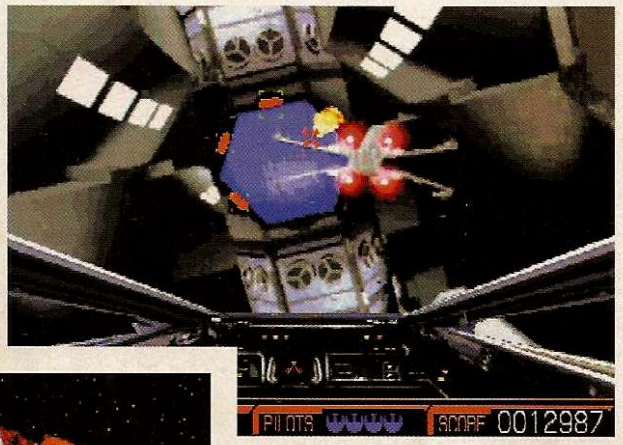
Rebel Assault, nombre d'entre vous l'ont découvert confortablement niché dans la boîte abritant votre premier lecteur de CD-Rom. Et une fois celui-ci installé dans votre PC, votre premier souci était bien naturellement de vérifier si la boîte à CD magique fonctionnait correctement, hein ? Pour ce faire, quoi de plus naturel que d'insérer RA, dont la galette aux reflets irisés se trouvait, comme par hasard, à portée de votre petite main tremblante ? À cet instant précis, le piège infâme concocté par LucasArts se refermait sur votre esprit ludique primaire : pour la première fois, votre PC vous faisait son cinéma, avec une vraie histoire et des scènes cinématiques de la mort ! Bon, ok, le lecteur fonctionnait et embarqué dans l'action, vous preniez le joystick en main pour commencer à tirer sur quelques chasseurs TIE, de façon désinvolte. Et puis vous vous disiez : « Ouah ! trop facile, le jeu, mais bon, c'est le week-end/le mercredi après-midi/le moment du goûter/l'heure du club Dorothée (rayez les mentions inutiles), bref, j'ai vraiment rien de mieux à faire, alors pourquoi pas continuer pour voir quelques scènes cinématiques de plus ? (hypocrite, va...) » Ça, c'était le premier effet Rebel Assault. Et vous vous retrouviez à shooter béatement des TIEs, glisser entre des astéroïdes, friser les moustaches d'un Star Destroyer, faire du rase-mottes au-dessus de l'Étoile



▲ Patrouillant peinard dans la nébuleuse de Dreighton, ces X-Wings volent vers leur destin tragique...



▲ La flotte rebelle vous envoie, à bord de votre fidèle X-Wing, enquêter sur le mystère de Dreighton.



◀ Pour s'infiltrer dans ce complexe, votre groupe de X-Wings doit détruire les champs de force des bouches d'aération.

Noire, le tout dans la grande tradition de la Guerre des Étoiles. Puis, au bout de trois joysticks flingués et de deux heures de jeu, surprise, le générique de fin apparaissait. Ça, c'était le deuxième effet Rebel Assault, celui qui laisse un goût vaguement amer dans la bouche.

▲ Tiens, tiens, on dirait que vous êtes tombé sur le genre de bâtiment qui n'attend que vous pour exploser !

◀ Ace, votre leader, vous mettra dans des situations impossibles !

Les fantômes des étoiles

Pour le deuxième volet de Rebel Assault, les concepteurs se sont fendus d'un scénario inédit, mais respectant scrupuleusement l'univers de la saga. Peu après la destruction de l'Étoile Noire, les rebelles se trouvent confrontés à de mystérieuses disparitions de patrouilles dans la nébuleuse de Dreighton, sorte de triangle des Bermudes de l'espace. Comme vous êtes à court de pépitos, et que, sans pépitos, la vie paraît bien monotone, vous vous portez volontaire pour patrouiller dans la nébuleuse et résoudre l'énigme des disparitions. Comme vous pouvez vous en douter, l'Empire n'a rien, mais vraiment rien, à voir dans cette histoire ! Bref, le scénario n'est qu'un prétexte à une quinzaine de morceaux de bravoure où vous devrez vous faufiler dans des tunnels, frôler des astéroïdes, et dégommer des troopers et des TIEs. Par rapport à RA, premier du nom, on ne trouve en fait rien de bien nouveau. Seuls passages marquants, les exercices de voltige dans les champs d'astéroïdes vous donnent cette fois le grand frisson. Ensuite, les phases où vous déambulez dans les couloirs de différentes bases accommodent cette fois un brin de tactique : vous pouvez vous mettre à couvert à tout moment, histoire de laisser passer quelques gros orages de tirs lasers, puis sortir brièvement pour dégommer les troopers un à un. Au niveau de la difficulté, les amateurs de RA retrouveront leurs marques : RA2 reste relativement jouable au niveaux « débutant » et « novice », pour devenir tout simplement infernal à partir de « standard ». Mais une option permet cette fois de paramétrer tous les aspects du jeu, et quand je dis tous, c'est tous de A à Z ! Prenons un exemple : je me la joue balèze, et je

Les graphismes en SVGA ne parviennent pas à faire oublier la durée de vie...

▲ Non seulement vous devez éviter des astéroïdes, mais en plus il vous faut détruire des mines !

◀ Attendez plutôt que les troopers arrêtent de tirer avant de vous mettre à découvert !

◀ Pour voler le secret des impériaux, vous devrez d'abord faire un peu de slalom sur des moto-speeders.

L'avis de Fred

Au bout du compte, Rebel Assault 2 est un soft sans grande surprise. Comme pour RA1, on ne se pose pas de questions, on tire, un point c'est tout ! Par contre, le charme de revivre, même en précalculé, les aventures de Luke Skywalker, disparaît dans RA2. Le nouveau scénario est d'une banalité affligeante et les acteurs frisent régulièrement le comble du ridicule ! Si l'on considère en plus la durée de vie du produit et son prix, il ne reste plus que les gros fans de Star Wars pour considérer l'achat de ce jeu !

choisis le niveau de difficulté « custom », que je règle par défaut au niveau « standard ». Au bout de la troisième mission, comme j'en ai marre de me gaufrer systématiquement dans les murs et autres morceaux de tuyauterie protubérants, je sors du jeu et rentre dans le menu « éditeur de difficulté ». Là je vais sur la colonne de chiffres de la troisième mission et baisse le nombre de points de dommages engendrés par une collision. Et hop, c'est reparti pour un tour ! Vous pouvez ainsi altérer, pour chaque chapitre, des paramètres aussi différents que la maniabilité de votre vaisseau, les dommages par laser ou collision, la sensibilité de verrouillage de vos lasers, les points remportés, des aides à l'écran… Chacun y trouvera son compte !

Comme dans RA1, on vous fait le coup du canyon, mais cette fois dans un misérable ▼ chasseur TIE !

Rien de plus ▲ motivant qu'une balade de santé dans les hangars d'un super destroyer !

Alors que le super destroyer agonise, un nouveau type de chasseur TIE, vous prend ◀ en chasse !

La Force du SVGA

Par rapport à son grand frère, RA2 s'enorgueillit de graphismes de plusieurs modes d'affichage graphique : passons et oublions aussitôt le SVGA entrelacé, qui affiche en fait une ligne sur deux à l'écran, et s'avère carrément moche. Le SVGA est bien sûr réservé aux grosses bécanes, genre Pentium des familles. Paradoxalement, il est presque plus facile de jouer en SVGA sur ces machines, la vitesse d'animation moindre donnant plus de temps au joueur pour réagir aux menaces ! Mais si vous ne disposez pas de Pentium, ou préférez les sensations de vitesse à la finesse des graphismes, optez plutôt pour le VGA. On peut quand même noter, même en VGA, une amélioration notable de la qualité graphique. Par contre, les scènes cinématiques souffrent énormément des prestations déplorables des acteurs, avec en prime un acteur principal qui évoque remarquablement la tronche de simplet de Mark Hamill étant jeune (il s'est quand même amélioré depuis !), mais en encore plus demeuré ! On finit même par se dire que des acteurs synthétiques anonymes, c'est pas si mal… Ce gros point noir, plus la faiblesse du scénario, gâche quand même notablement l'ambiance du jeu. Notez que le jeu sort pour l'instant en anglais, une version texte et voix en français étant prévue pour janvier. Finalement, il vous reste à décider si les deux à trois heures de jeu (pour les habitués du genre) valent la peine de débourser 400 F ! ■

Frédéric Marié

▲ Cette mise en bouche confronte une horde de TIEs face à vos B-Wings. Facile !

INTÉRÊT

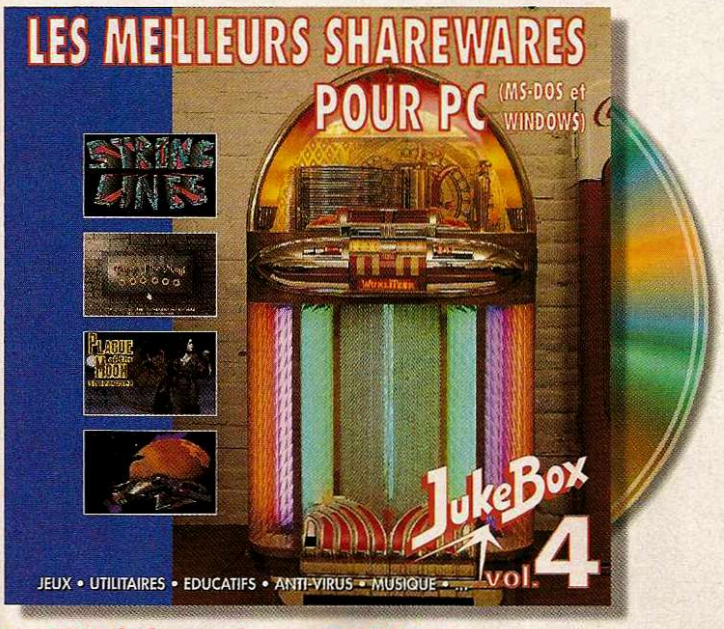
GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	3

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM 90, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse.

✔ La Guerre des Étoiles.
✔ Difficulté paramétrable.

✔ Rien de neuf.
✔ Scénario banal.
✔ Pas de durée de vie.

CD-ROM GRATUITS !

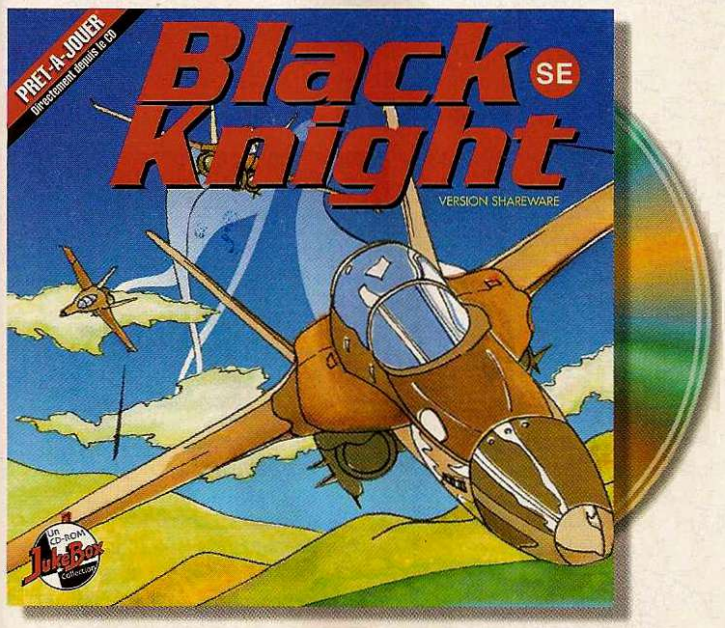


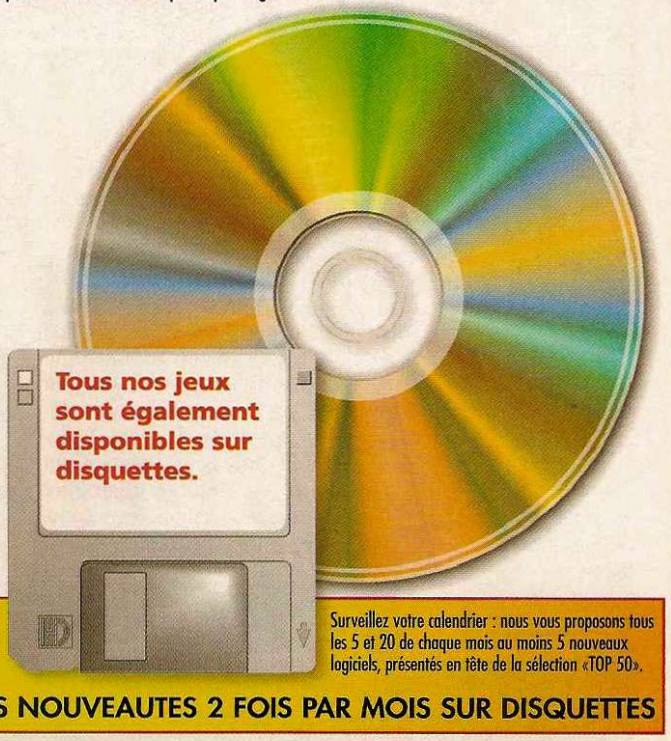
CD Jukebox volumes 1,2,3 & 4

Une sélection des meilleurs utilitaires, éducatifs et jeux sharewares pour MS-Dos et Windows réunis en 4 compilations par date.

CD Radix : Le dernier jeu d'Epic MegaGames

Les terriens se trouvent confrontés à une menace extra-terrestre surgie du néant.Un seul espoir : un vaisseau spatial de la classe Radix. Les niveaux sont imposants et le rythme de l'action est frénétique. Encore une réussite pour Epic MegaGames !





CD Black Knight : Le 1er simulateur de vol shareware

Imaginez-vous aux commandes d'un F-A/18 flambant neuf, ce magnifique avion de combat vient de prendre son envol et toutes ses armes sont prêtes à effectuer leur oeuvre de destruction. La liste des options est impressionnante et vous pourrez intervenir sur la quasi totalité des éléments du jeu.

Surveillez votre calendrier : nous vous proposons tous les 5 et 20 de chaque mois au moins 5 nouveaux logiciels, présentés en tête de la sélection «TOP 50».

DES NOUVEAUTES 2 FOIS PAR MOIS SUR DISQUETTES

Pour recevoir gratuitement* chez vous, par la poste, le CD-Rom de votre choix, composez sur votre Minitel le

3617 JUKEBOX

PointSoft S.A. - RC B 391 054 061

Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 JUKEBOX pour recevoir, chez vous, par la poste, le CD-Rom ou les disquettes de votre choix pour Windows et MS-DOS. Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. * Coût de la communication 5,57 F.ttc la minute, rien d'autre à payer. Temps moyen de connexion constaté 5 minutes. Envoi en France métropolitaine uniquement. Le Shareware n'est pas un logiciel gratuit. Son auteur vous permet de l'utiliser gratuitement pour le tester. Si vous l'utilisez régulièrement, pensez à le rémunérer. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs.

Zone Raiders

De l'action assaizonée

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **VIRGIN I. E.**
GENRE : **ACTION.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **JANVIER 96. ENV. 250 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX2-66, 8 Mo, CD 2X.**

Encore un jeu en 3D texturée ! Et oui, seulement là, vous n'êtes ni à pied, ni en vaisseau spatial, ni même en avion, mais bien en voiture. Faites chauffer l'huile, astiquez les mitrailleuses, et entrez, non pas dans la danse, mais dans la zone !

Si l'on en juge par la nuit perpétuelle et la désertification galopante du pays, quelqu'un a dû laisser traîner son doigt trop longtemps sur le célèbre bouton rouge. Paf, tout à sauté. Adieu magasins, jolies villes et chers PC. Bonjour vilains robots, cités illuminées dépeuplées et intrépides Raiders. À présent, ces humains survivants n'ont plus qu'un seul but : se regrouper dans la seule cité viable : Free Zone. Toutes les autres sont effectivement contrôlées par les troupes d'un certain Eco qui, on s'en doute, n'a pas très envie de les ouvrir aux pauvres petits hommes. Seulement pour rallier Free Zone, il vous faut un avion. Ça complique bigrement les choses, n'est-ce pas ? Et vous vous demandez : mais ou dégotter un avion après un cataclysme nucléaire ? Figurez-vous qu'il en existe un, réparti en pièces détachées par l'opération du Saint-Esprit dans les différentes zones contrôlées par Eco. Voilà, vous n'avez plus qu'à grimper dans votre bolide, Raider que vous êtes, et à foncer dans une multitude de zones pour retrouver l'avion salvateur transformé en puzzle.

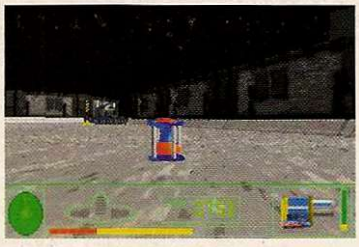
Le scénario étant posé, passons plutôt à l'essentiel du jeu, car vous vous doutez bien qu'on aurait pu vous faire ramasser les pièces détachées de n'importe quoi, pourvu que vous vous coltiniez plein de combats en 3D ! Le jeu est donc élaboré sous forme de missions. Dans chacune d'elles, vous devrez explorer une zone, à la recherche de deux ou trois parties de l'avion, puis de la sortie. Seulement ces missions sont loin d'être des promenades de santé. Les routes sur lesquelles vous circulez sont quadrillées par des tourelles et

▲ Après un vol plané, la retombée fracassante sur le bitume.

▲ Et après le saut, il ne faut pas louper la glissière. Sinon, bye bye !

▲ Écrasera ? Écrasera pas ? Réponse dans l'intro.

Avec cette rampe je vais faire un formidable ▼ saut...

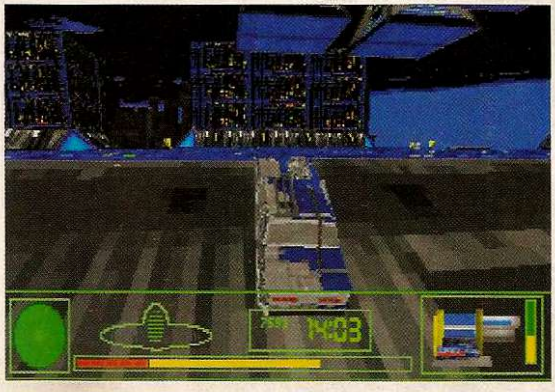


▲ Ça n'en a pas l'air mais c'est un morceau d'avion !

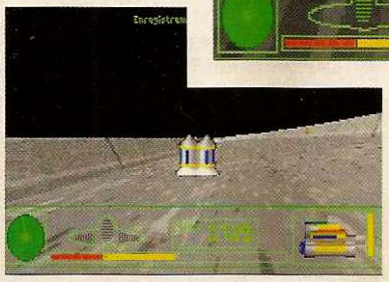
▲ Ces véhicules sont sûrement les moins résistants. Feu à volonté !

▲ Quel romantisme ! N'oubliez surtout pas votre petite amie !

◀ Le vilain canard s'est caché derrière un mur. Je t'ai vu !



◀ En cité, on peut grimper sur de grandes plates-formes mal famées.



◀ Ce jetpack vous propulsera à vitesse grand V quelques secondes.

des véhicules de combat en tous genres qui n'ont qu'une idée fixe : vous transformer en tas de tôles grillées. Hardi Raider, comme dans Quarantine, votre bolide est équipé d'une multitude d'armes qui ne demandent qu'à cracher leurs projectiles destructeurs !

Foncez mais pas dans le tas

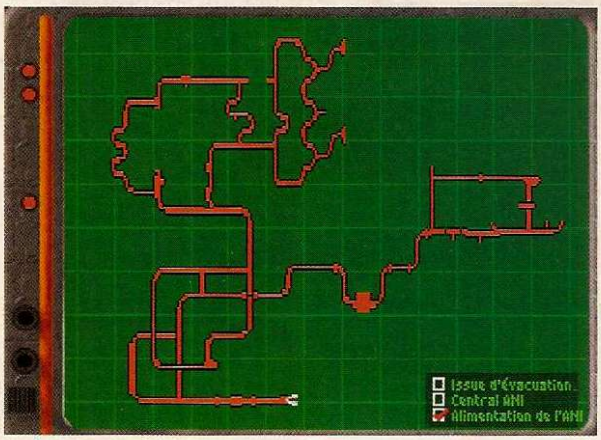
Après un briefing laconique où l'on vous indique quelles pièces vous devez rapporter, vous prenez donc le volant de votre voiture sans roues (mais qui se propulse grâce à un coussin d'air fluo) et vous vous élancez dans l'aventure.

Ici, pas de réglage de boucliers, pas de réglage d'huile, et inutile de vérifier la pression des pneus (de toute manière, il n'y en a pas), c'est de l'action pure et dure. Vous évoluez sur des réseaux de routes suspendues au-dessus du vide et encadrées par de petites rambardes, ainsi que dans des cités lumineuses. En bas de l'écran, votre tableau de bord vous indique le niveau de votre blindage, l'arme sélectionnée, le temps qu'il vous reste pour accomplir votre mission et un radar qui vous renseigne par de petits bips sur la proximité des pièces que vous recherchez. Si vous jugez le tableau de bord trop envahissant, vous pouvez le mettre en surimpression, de manière à étendre la visibilité. Première surprise : vos ennemis ne sont pas tous des kamikazes. Si, lors des premières missions, ils vous foncent dessus et se laissent gentiment laminer, passé la troisième, ça ne rigole plus. Il faudra vous méfier des intersections et des angles morts : les affreux s'y dissimulent - souvent à plusieurs - et vous y attendent patiemment. Inutile de dire que si vous déboulez comme un dingue dans des embuscades pareilles, même en déployant des trésors d'agilité, votre blindage va en prendre un sale coup. Idem lorsque vous vous élancez sur une rampe et que vous atterrissez de l'autre côté : en général, il y a un comité d'accueil, et croyez-moi, ils ne vous attendent pas avec des petits fours. Pour vous liquider, une autre

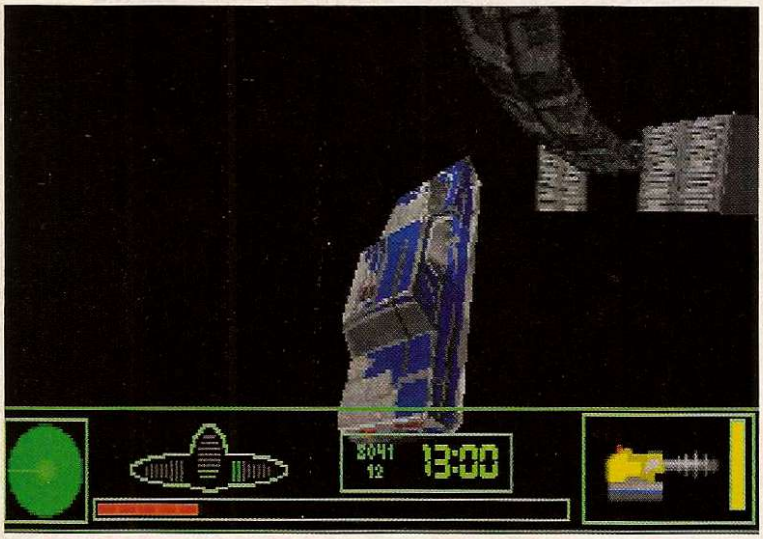
◀ Briefing de la seconde mission. Notez la violente détermination de l'énoncé !

L'avis de Luc

Après, Doom, Descent, et dans une certaine mesure, Hi-Octane, on avait un peu fait le tour des jeux de combat en 3D. Zone Raiders surprend le joueur en inaugurant un nouvel espace : un entrelacs de routes et de cités où les cachettes et les rampes sont nombreuses. On peut donc foncer sur plusieurs centaines de mètres, faire des sauts gigantesques, et aux abords d'une zone sensible, être obligé de faire une approche tactique. Dommage qu'on ne puisse pas descendre de voiture pour finir les pilotes ennemis au corps à corps !



▲ La carte se dessine automatiquement et s'avère vite indispensable.



▲ Qu'est-ce qu'il y a dans ces ténèbres ? Stonekeep ?

de leur ruse consiste à vous coincer à plusieurs contre une rambarde, et à vous plomber jusqu'à ce que vous tombiez de l'autre côté !

Dans Zone Raiders, il ne faut pas confondre vitesse et précipitation

Vous l'aurez compris, dans Zone Raiders, il ne faut pas confondre vitesse et précipitation. De la vitesse, il en faut. D'abord parce que c'est drôlement marrant de foncer sur des routes vides et d'allumer des tourelles au passage, et ensuite parce qu'on a des objets à trouver, et vite. Plus on avance dans le jeu, et plus les zones sont grandes. Il faut donc les explorer toujours plus rapidement, tout en faisant le ménage.

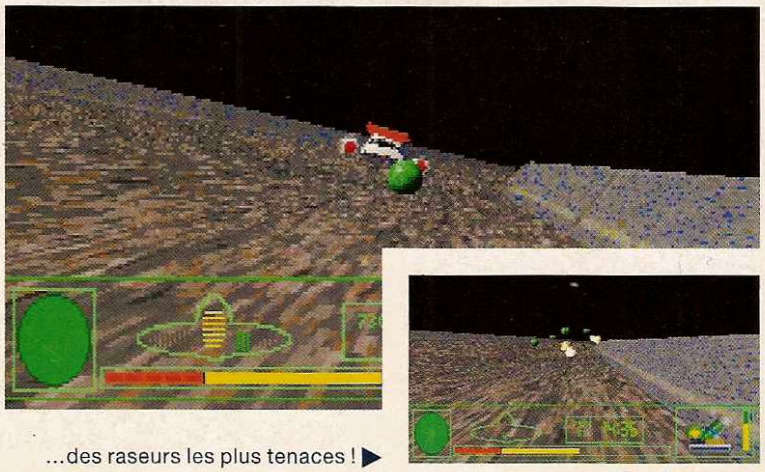
Ventiler, bousiller, ratatiner

Heureusement que vous n'allez pas faire risette aux troupes d'Eco sans un solide arsenal. Au départ, vous n'avez qu'un petit canon laser ridicule qui vous permettra d'éloigner les mouches. Ensuite, sur la route, vous ne tarderez pas à trouver des friandises autrement plus conséquentes et qui donneront tout leur sel au jeu. Citons parmi les plus marquantes le canon à plasma, qui projette de gros missiles bleus, la mitrailleuse, qui fait des trous partout, le lance-grenades, efficace mais dangereux si l'on est pas abrité, ou le lance-roquettes, mortel, mais qui souffre d'une faible cadence de tir. Les munitions n'étant pas inépuisables, vous trouverez des recharges sur la route, tout comme des unités de blindage d'ailleurs. Pour jouer, vous avez le choix entre joystick et clavier. Il sera sans doute plus pratique d'oublier le clavier, car vous pouvez glisser de droite à gauche grâce aux touches Z et W, ce qui est indispensable pour esquiver les tirs. Une main sur le joystick, l'autre sur le clavier, les doigts de pieds en éventail, et vous devriez vous en sortir. Côté graphisme, un menu vous permet de choisir entre un VGA et un SVGA (option non disponible sur la version testée).

Zone Raiders renouvelle donc agréablement le jeu d'action en 3D, puisqu'il rassemble des ingrédients essentiels à ce genre (un game play très prenant, des commandes simples, des combats diversifiés et une ambiance sonore impeccable), tout en y apportant une dimension automobile originale. ■

Luc Santiago

Le lanceur de grenades ▼ vient à bout...



...des raseurs les plus tenaces ! ▶

Préhistorik, l'homme des cavernes est affamé !

NOUVEAU

PC Disquettes avec PREHISTORIK2

Un super jeu d'arcade pour votre PC: plus de 170 bonus à ingurgiter!

Toujours disponible par correspondance

Super Ski 2

Egalement disponible par correspondance

DRAKKHEN

Egalement disponible par correspondance

MOKTAR

PC Disquette

Un grand jeu du commerce en version complète pour un prix dérisoire.

Actuellement en kiosque

64 F seulement avec sa disquette et son manuel en couleur.

Egalement disponible par correspondance auprès de PRESSIMAGE, Hors-Séries, 5/7 rue Raspail 93100 MONTREUIL

Nom:.....
Prénom:.....
Adresse:.....
CP:..... VILLE:.....

G4 84

- ❑ PC Disquette/ PREHISTORIK2-64 F
- ❑ Superski2 -64 F ❑ Moktar -64 F ❑ Drakkhen-64 F
- ❑ 2 titres-120 F ❑ 3 titres-170 F ❑ 4 titres-215 F
- ☑ + Port et frais d'expédition =15 F

Règlement uniquement par Chèque ou Mandat libellé à l'ordre de PRESSIMAGE.

INNATEC (anciennement INFOTEC)

Tél. : (16-1) 48 46 00 77

65, Ave Edouard Vaillant 93500 - **PANTIN** Métro : Aubervilliers Pantin Les 4 Chemins -- ouverture du mardi au samedi de 10 h à 12 h et de 14 h 30 à 19 h 30

Pc Compatible -- Atari -- Commodore -- Amiga

Multimédia

Lecteur Cd-Rom 2X.....	499
Lecteur Cd-Rom 4X.....	899
Lecteur Cd-Rom 6X.....	1 299
Lecteur Cd-Rom 8X.....	2 499
Sound Blaster Pro 16..	590
Sound Blaster 16 ASP.	990
Sound Blaster AWE32.	1 390
Vidéo Blaster Se.....	1 799
Miro TV, Secam.....	2 999
Enceintes 160 W.....	495

Communications

Cable de liaison PC/PC	99
Fax 9600 / Modem.....	499
Fax 14400 / Modem....	899
Fax 28800 / Modem....	1899

Configurations 486 & Pentium

PC 486 VLB
4 Mo Ram ext. 64
540 Mo Disque E-IDE
Controleur Disque VLB
Svga VLB 1 Mo ext. 2
Lecteur 3,5" 1.44 Mo
Ecran coul. 14" SVGA
Clavier 102 T
Boitier mini tour
2 séries, 1 //, 1 port jeu

PC Pentium PCI Triton
4 Mo Ram ext. 128
540 Mo Disque E-IDE
Controleur 4 Disques PCI
Carte Svga PCI 1 Mo ext. 2
Lecteur 3,5" 1.44 Mo
Ecran 14" coul. SVGA
Clavier 102 T
Boitier mini tour
2 séries, 1 //

Garantie 3 ans 1 an PMO & 2 ans MO

Evolutive Pentium

Play & Plug

486DX2/66 4 599 F	Pentium 75 6 399 F	Pentium 90 6 999 F
486DX4/100 4 999 F	Pentium 120 7 899 F	Pentium 133 8 999 F

Facilité de paiement

- Crédit 3 fois sans frais
- Crédit 10 fois ou plus sous réserve d'acceptation du dossier

Mise à niveau de PC

Ne Jetez plus vos micros !
Faites évoluer vos systèmes XT, AT286 de toutes marques en 386 ou 486 ou Pentium

Expériences 4 ans Professionnelles

Nos services

Réparation et Modification Express
de toute marque Amstrad, Atari, Goupil, Commodore, Compaq, IBM, Compatibles,...

Intervention en 1 heure

Scanner 256 niv. Gris.....	599
Scanner Coul. 600 DPI.....	1 299
Scanner Coul. A4, 1200 DPI..	2 499
Scanner Coul. A4, 2400 DPI..	3 899

Disques Fast IDE, SCSI

Disque 540 Mo	970
Disque 1 Go IDE.....	1 499
Disque 1 Go SCSI 2.	1 699
Disque 2 Go SCSI 2.	4 699

Contrôleurs Fast IDE, SCSI

Ctrl E-IDE, VLB.....	199
(+ 2 séries + 1 // + 2 FD)	
Ctrl Fast IDE, ISA.....	699
aussi rapide que le SCSI	
Ctrl Fast IDE VLB.....	799
aussi rapide que le SCSI, 11 Mo/s	
Ctrl SCSI, ISA.....	999
Ctrl SCSI, PCI.....	699
Ctrl SCSI, PCI, Adaptec.	1 699

Cartes mères sans CPU

C. mère 486Dx2-66 VLB.....	499
C. mère 486Dx2/4-66-100 VLB+.	899
C. mère 486Dx2/4-66-100 PCI....	699
C. mère Pentium 75-90-100 PCI.	999
C. mère Pentium 200 Mhz PCI+..	1 799

CPU - Overdrive & Mise à niveau

486Dx2-66.....	499
486Dx4/100.....	870
Pentium 75.....	1 199
Pentium 90.....	1 799
Pentium 100.....	1 999
Pentium 120.....	2 499
Pentium 133.....	3 499
Pentium 150.....	Tél.
Overdrive Pentium 63/83.....	Tél.

Cartes Graphiques 64, 32, 16 bits

Svga 1 Mo, 16 bits, ISA.....	449
Svga 1 Mo, 32 bits, VLB.....	599
Svga 1 Mo, 32 bits, PCI.....	699
Svga 1 Mo, 64 bits, Miro Crystal. (16 M coul, Accél Windows)	1 199
Svga 2 Mo, 64 bits, Diamond Stealth 64. (16 M coul, Accél Windows)	1 999
Svga 2 Mo, 64 bits, Matrox Millénnium.. (16 M coul, Accél Windows)	1 999

Mémoires

Ram 1 Mo, vendu x 4..	229
Ram 4 Mo, 32 bits...	749
Ram 8 Mo, 32 bits...	1 599

GEN4 01/96

Bon de Commande

Nom, Prénom : .....
Adresse : .....

Port < 1 Kg ..70F
Port < 5 Kg ..95F
Port > 5 Kg..Tél.

Désignation	Qté	Prix unit

Nos prix sont TTC ! ** Sous réserve de disponibilité du stock et de révision des prix sans préavis ** Les marques citées sont déposées ** Photos non contractuelles **

Wing Nuts

Quand les andouilles voleront...

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **ROCKET SCIENCE/BMG.**
GENRE : **ARCADE.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 250 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX33.**

N'étant ni grand amateur de jeux d'arcade purs et durs, ni fou furieux de « films interactif », c'est avec un rien de désespoir (et parce que j'étais bloqué par ces ‰Ù^$ de grèves) que je me résignais à tester ce jeu. Et bien j'avais tort !

◀ Les images que vous retrouverez dans le jeu sont tout simplement magnifiques.

Si vous parvenez à placer ▶ précisément votre viseur sur la cible verrouillée sur le pont, vous aurez droit à une superbe explosion.

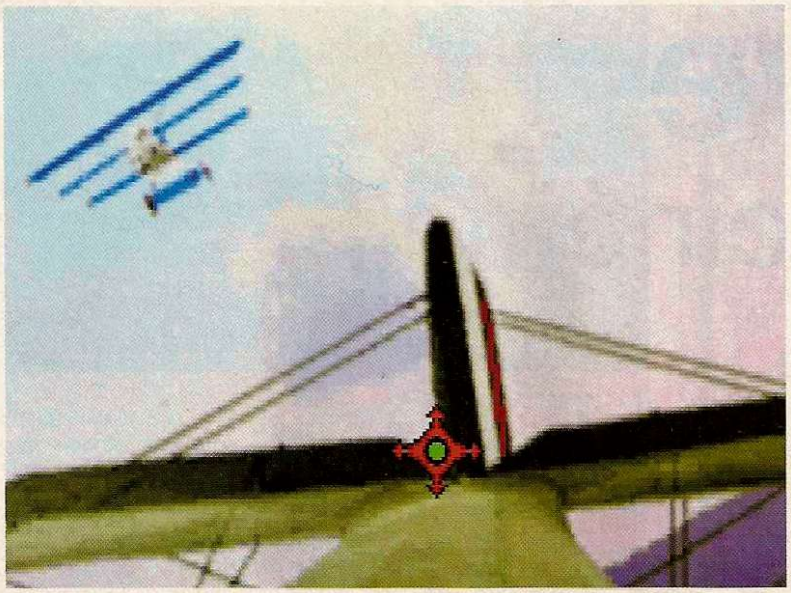
◀ Les crash des ennemis sont particulièrement impressionnants.

D'abord, on ne peut pas commencer par se plaindre de l'installation puisqu'elle n'existe pas. Un simple setup pour configurer votre carte son et c'est parti... Enfin quand je dis c'est parti, je me comprend. En effet, vous allez pouvoir vous caler confortablement dans votre siège et assister à l'intro sous forme de film digitalisé. Mais, et c'est une première, elle est pour une fois excellente, et vous ne vous demanderez pas au bout de trente secondes la façon de la passer pour arriver au jeu lui-même. Puisque nous en somme là, précisons d'ailleurs que Wing Nuts est un bête shoot'em up, c'est-à-dire un jeu d'arcade dans lequel vous allez devoir abattre ce qui se présente devant vous à l'écran. L'action se déroule pendant la Première Guerre mondiale, en France et plus particulièrement sur une base aérienne alliée dont vous êtes considéré comme l'as.

Bombardement en plein dans ▼ le mille !

L'humour, toujours

Pour en revenir donc à l'intro, vous, jeune pilote de la toute nouvelle US Air Force, fraîchement débarqué sur le Vieux Continent n'avez rien d'autre à faire que d'essayer d'obtenir les faveurs des donzelles du coin (à nous les p'tites françaises) et votre physique de jeune premier ne les laisse d'ailleurs pas de glace. C'est donc au beau milieu d'un champ ensoleillé de notre beau pays que vous draguez la gueuze comme un malade dans votre bel uniforme de pilote de chasse (ça marche bien avec les nanas ça...). C'est alors que surgit Luigi, un de vos potes pilote, au guidon d'un bolide à deux roues de l'époque pour vous signaler que la partie de zizi-panpan est terminée. Les Allemands ont trouvé un moyen de pénétrer à l'intérieur de vos lignes à partir d'une base secrète. Vous rentrez donc bride abattue à votre base pour vous rendre compte qu'elle est prise sous le feu de la chasse ennemie dirigée par le Baron Rouge himself (grotesque et génial au possible le « Herr Baron »). Vous allez d'abord décoller pour venir à bout des premiers teutons. Le principe est simple... Sur une scène vidéo de très bonne qualité se promène le zinc ennemi que vous pourchassez. Votre but est d'amener le viseur dessus et de le farcir jusqu'à ce



▲ Vous n'avez que quelques secondes pour réagir.

que, touché à mort, il s'écrase… Cependant, vous ne l'aurez devant vous que pendant un laps de temps d'environ six ou sept secondes. Après, il passera derrière vous.

Le chasseur chassé

À ce moment, votre collimateur comporte un cercle en son centre qui peut avoir trois couleurs. La position du collimateur à l'écran correspond à l'endroit vers lequel vous allez plonger pour éviter l'adversaire. Les trois couleurs sont vert, orange et rouge. Si tout est vert lorsque vous appuyez, vous vous évadez et avez encore le droit à une séquence de poursuite de sept secondes. S'il est orange, vous vous évadez mais prenez une grosse praline, s'il est rouge, vous prenez une grosse praline et vous êtes toujours chassé. Idem si vous attendez trop longtemps. En fait si l'avion se situe en haut à droite déplacez le curseur le plus vite possible en bas à gauche et tout se passera bien. L'ennemi et vous-même possédez une barre de points de vie. À zéro vous vous écrasez (mais pas de frayeur, vous possédez plusieurs vies). De temps en temps, vous aurez droit à divers bonus (tir canon, plus de surchauffe des mitrailleuses, réparation des points de dégâts) qui vous rendrons plus efficace. En fait le jeu se divise en quatre parties : la chasse au Fokker, le bombardement de pont, la chasse au ballon, la chasse au Zeppelin (un grand moment) et le combat avec le Baron Rouge (ouais, ça fait cinq, je sais). Les bombardements sont eux aussi assez simples (quoique pas faciles) puisqu'il faut amener avec précision votre collimateur sur une cible avant de balancer votre bombe. Tout cela serait facile si le collimateur ne possédait pas une inertie très importante qui simule les mouvements de l'avion et qui rend ces petits shoot très prenants. Le gros regret vient sans contexte de la durée de vie puisqu'il ne vous faudra pas plus d'une heure pour finir le jeu… La même chose en plus long aurait pu devenir un super hit… N'empêche que des vidéos grandioses, un humour génial (quoiqu'en anglais) une ambiance sonore d'enfer et une prise en main exemplaire vous permettront de passer une heure de bonheur. ■

Olivier Canou

▲ Bien que vous ne voliez pas seul, votre coéquipier ne vous servira pas à grand chose.

▲ L'incontournable Baron Rouge vous donnera du fil à retordre.

L'avis d'Olivier ★★

Non seulement Wing Nuts est extrêmement beau, mais en plus il est drôle (le Baron Rouge et son état-major sont un grand moment) et on se prend facilement au jeu qui est fort bien fait. Pour une fois, j'ai assisté à un « film interactif » qui ne m'a pas donné envie de fuir ou de piétiner le CD de rage. Je n'aurais pas hésité à mettre quatre, voire cinq étoiles à ce jeu s'il avait été en français et surtout, s'il n'avait pas une durée de vie aussi lamentablement courte. Il reste selon moi un concurrent potentiel à Rebel Assault 2.

◀ Si votre mitrailleuse ne surchauffe pas, vous ne ferez qu'une bouchée de ce triplan.

Rocket Science n'a pas lésiné sur les moyens pour ses vidéos…

INTÉRÊT

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	3

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM 60.

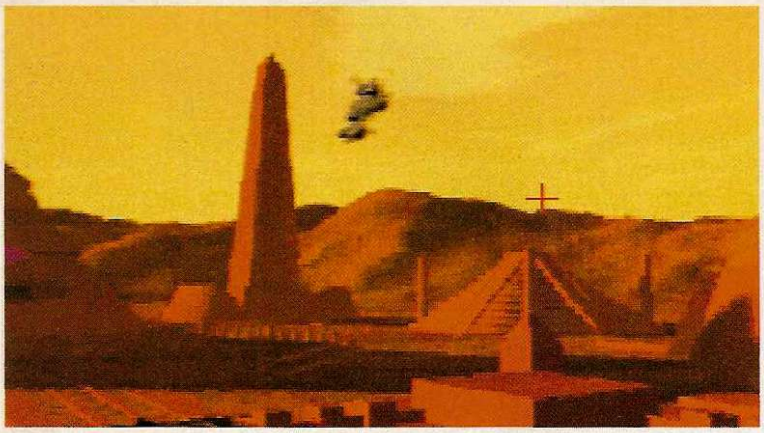
✔ Les scènes vidéos.
✔ Le prix.
✔ La prise en main.
✔ La durée de vie.
✔ En anglais.

The Hive
Comme au cinéma !

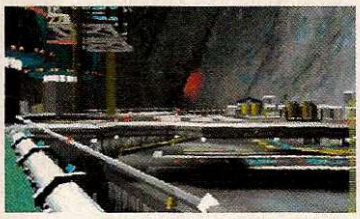
FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **TRIMARK INTERACTIVE.**
GENRE : **ACTION/SHOOT.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 300 F.**
CONFIG. MINI. : **486 DX2-66, 8 Mo, CD 2X, VLB.**

Les utilisateurs de Windows 95 se désolent. Non seulement ce nouveau système d'exploitation leur pose parfois quelques méchants problèmes mais, en plus, peu de jeux lui sont exclusivement consacrés. Avec The Hive, ils devraient retrouver le sourire.

Les jeux exclusivement dédiés « Windows 95 » sont encore assez rares. Certains éditeurs ayant parfaitement compris le parti qu'ils peuvent tirer de la situation, en profitent pour mettre sur le marché des jeux assez moyens avec la garantie (du moins, le croient-ils) de trouver des acheteurs. The Hive ne s'inscrit pas dans cette fâcheuse tendance, heureusement transitoire. Il est même, dans sa catégorie, le meilleur jeu sur PC jamais réalisé. Vous êtes interloqué : hein, quoi, deux ridicules étoiles pour un « meilleur du genre », quel incohérence ! Vous ajoutez : soit ce #£@$ de rédacteur a définitivement coulé une bielle, soit il exprime un vilain parti pris, mais dans les deux cas, il mérite une mort longue et douloureuse. Calmez-vous. N'oublions pas que nous sommes quand même en présence d'un jeu entièrement en 3D précalculée dont l'interactivité se limite à des déplacements spasmodiques de la souris (cibler) doublés de cliquages répétés (tirer). Or, pour quelqu'un qui a dépassé les attitudes pavloviennes de sa prime enfance (kaboum la soupe, kaboum le jouet, etc.), cela peut paraître d'un intérêt ludique un peu « short ». Vous pinaillez encore : si ce jeu manque d'intérêt, pourquoi alors ne pas l'avoir stigmatisé d'une bombe infamante ? C'est très simple : si The Hive possède, dans son principe, des vertus « lobotomisantes », la variété des situations proposées et la qualité de sa réalisation rendent ce soft attractif, même si vous êtes généralement tiède devant ce genre de jeu.



▲ La onzième mission (aux commandes d'une unité de DCA) est accessible en mode « entraînement ».



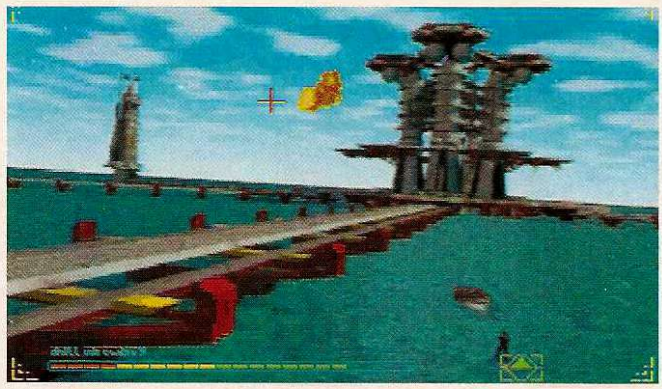
▲ L'alternance phases d'action/scènes cinématiques de cette mission « commando » est absolument parfaite.

▲ Une phase en « vision panoractive » : des vaisseaux ennemis arrivent de toutes les directions.

Un jeu très Panoractif !

Pour commencer, vous devriez apprécier la multiplicité des modes de combat : vaisseau spatial, jet pack, commando (à pied, quoi !) et unité de DCA ! Certes, la plupart du temps, le décor défile en 3D précalculée sans que vous ayez à diriger votre vaisseau/personnage mais, dans certaines missions, quelques suppléments d'interactivité ont été ajouté à l'interface de tir, je pense en particulier à la fameuse « vision panoractive ». Ce dernier mot, barbarisme trimarkien, renvoie aux séquences les plus prenantes du jeu. Face à des ennemis qui vous tombent dessus de tous côtés, vous vous défendez en pivotant sur vous-même (360°) par simple déplacement du curseur de visée, puis en « shootant » les affreux qui vous menacent, bref, vous êtes vraiment au cœur de l'action !

Par ailleurs, The Hive possède une dimension qui le propulse largement au dessus de tous les softs du même genre : c'est un film. Les séquences d'action et les scènes cinématiques s'enchaînent parfaitement du début à la fin du jeu. Les plans et perspectives choisies sont dignes d'un film « grand spectacle ». La musique, très « Guerre des Étoiles », accompagne merveilleusement bien l'action. Les



But de la ▲ mission six : détruire toutes les installations du site.

graphismes en SVGA 65 500 couleurs sont superbes (un peu moins en VGA 256 couleurs). Bref, la réalisation est remarquable. On regrette seulement la difficulté de quelques missions (parmi les 20 proposées), certaines phases ayant pour seul « intérêt » de vous faire recommencer la mission au début (durée de vie artificiellement étirée). Le meilleur du genre quand même. ■

Éric Ernaux

◀ Pas d'incrustations vidéo pour les scènes cinématiques : tout en 3D !

L'avis d'Éric

★★

Si vous avez une bécane puissante (proche de la config. recommandée) et appréciez les shoot'em up en 3D précalculée, n'hésitez pas : The Hive est le meilleur jeu du genre jamais réalisé sur PC. Plus beau, plus long, plus varié, plus « film » que Rebel Assault 2, il mérite vraiment le détour. Cela dit, que ceux qui sont réfractaires à ce genre de jeu s'abstiennent. Malgré la variété des séquences et des graphismes, The Hive demeure assez répétitif dans son principe. Il les décevra donc immanquablement.

INTÉRÊT

GRAPHISME	14(VGA) 17(SVGA)
SON	16
ANIMATION	17
DURÉE DE VIE	15

✔ Graphismes (SVGA).
✔ Variété des fréquences.
✔ Dimension filmique.
✔ Click, click, click...
✔ Durée de vie étirée.

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM 120, 8 Mo, lecteur CD-Rom 4X, carte vidéo PCI (Vram), Windows 95.

CENTURY SOFT

PC COMPATIBLES JEUX

VOTRE JEU 48H CHRONO EN 73.60.00.18

3615 CENTSOFT

FAX 73.60.00.17

CD 3.5

11 TH HOUR vf	339	
A IV NETWORK$ vf	319	299
ACES COLLECTION nf	349	
ACROSS THE RHINE nf	349	
ACTION SOCCER + pad vf	289	
ACTUA SOCCER vf	299	
ALBION	335	
ALIENS vf	365	
AL UNZER JUNIOR vf	289	
ALONE IN THE DARK 3+1 vf	359	
AMAZONE QUEEN vf	319	
ANVIL OF DAWN vf	315	
APACHE LONGBOW vf	369	
ARMORED FIST	189	189
ASCENDANCY vf	349	
ASTERIX le défi de César	279	
ATTACK STACK compil 9cd	269	
BAD DAY ON THE MIDWAY vf	369	
BATTLE ISLE 3 vf	345	
BERMUDA SYNDROME	369	
BIO FORGE vf	289	
BITMAP BROTHERS compil	199	
BURIED IN TIME vf	325	
CAESAR 2 vf	319	
CIVIL WAR vf	349	
CIVNET vf	299	
COLONIZATION vf	329	329
COMMAND aces of the deep vf	359	
COMMAND & CONQUER vf	349	
COMMANDER BLOOD vf	329	
CRUSADER NO REMORSE vf	359	
DAEDALUS encounter vf	320	
DARK FORCES vf	349	
DAWN PATROL vf	220	220
DESTRUCTION DERBY nf	305	
DEUS EX MACHINA vf	309	
DUNGEON MASTER 2 vf	369	369
ELITE 3 vf	289	289
EMPIRE 2 vf	349	
EUROFIGHTER 2000 VF	325	
FADE TO BLACK vf	369	
F1 GRAND PRIX 2 vf	335	
FIFA + PGA GOLF + F1GP	290	
FIFA 96 vf	349	
FLIGHT UNLIMITED vf	299	
FOOTBALL LTD vf	309	
FORT BOYARD vf	299	
FRANKENSTEIN	NC	
FULL THROTTLE vf	365	
FURY 3 vf	265	
GRAND PRIX MANAGER vf	345	
HERETIC 2 hexen nf	329	329
HEROES MIGHT & MAGIC nf	349	
IN THE FIRST DEGREE vf	419	
INCA COLLECTION vf	269	
INDYCAR RACING 2	269	
INFERNO vf	229	289
IRON HELIX vf	269	
ISHAR TRILOGY vf	289	289
JAGGED ALLIANCE vf	349	
JEWEL OF ORACLE vf	309	
KING QUEST 7 vf	339	
L'ENTRAINEUR vf	349	349
LAST DYNASTY vf	339	
LEMMINGS 3	279	
LORDS OF MIDNIGHT 3 vf	335	
LOST EDEN vf	279	
LITTLE BIG ADVENTURE vf	335	335
LUCASARTS compilation vf	349	349
MACHIAVELLI the prince	319	
MAGIC CARPET 2 vf	349	
MECHWARRIOR 2 vf	349	
MICROMACHINES 2 + kit	319	
MONOPOLY vf	279	
MORTAL COIL	269	
MORTAL KOMBAT 3	320	
MYST vf	369	
NAVY STRIKE vf	319	

CD 3.5

NBA JAM	329	
NBA LIVE 96 vf	359	
NEED FOR SPEED nf	349	
NHL HOCKEY 96 vf	379	
NOCTROPOLIS vf	289	
OFFENSIVE	305	
PGA TOUR GOLF 96 vf	379	
PERFECT GENERAL 2nf	339	
PHANTASMAGORIA vf	415	
PINBALL ILLUSIONS	319	
PITFALL vf win 95	349	
PLAYER MANAGER 2 vf	289	289
POLICE QUEST SWAT	390	
POWER HOUSE vf	349	349
PRESUMED GUILTY vf	289	289
PRIMAL RAGE	279	
PRISONER OF ICE vf	329	
PRO PINBALL vf	289	
PSYCHO PINBALL vf	329	
RAVEN PROJECT vf	349	
RAYMAN vf	299	
REBEL ASSAULT 2 nf	359	
RED GHOST vf	369	
RENEGADE nf	299	
RIDDLE OF MASTER LU vf	319	
RISE OF THE ROBOTS vf	220	259
ROAD WARRIOR	329	
SCREAMER vf	249	
SEA LEGEND vf	305	
SENSIBLE world of soccer vf	289	
SHELLSCHOCK	319	
SHOCKWAVE ASSAULT	359	
SILENT STELL vf	349	
SIMCITY 2000 vf collection	359	
SIMON the SORCERER 2 vf	325	
SIM TOWER vf	329	
SPACE QUEST 6 vf	339	
STAR TREK next generation vf	369	
STEEL PANTHERS vf	349	
STONE KEEP vf	NC	
STRIP POKER PRO vf	289	
SUKOI SU-27 FLANKER vf	345	
SUPER KARTS vf	269	289
SUPER street fighter 2 turbo	269	269
TANK COMMANDER vf	329	
TEK WAR	319	
TEMPTATION compil vf	339	
THE DARK EYE vf	365	
THE DIG nf	345	
THEME PARK + transport tycoon	325	
THIS MEANS WAR	NC	
TIE FIGHTER vf collection	345	
TILT vf	245	
TIMEGATE vf	345	
TOP GUN	339	
TORIN' S PASSAGE vf	365	
TRANSPORT tycoon delux vf	299	329
U.F.O 2 vf	299	299
ULTIMATE DOOM	259	259
UNDER KILLING MOON vf	195	
U.S NAVY fighters + marines vf	419	
VIRTUAL POOL vf	349	
VIRTUAL VALERIE 2	319	
WARCRAFT 2 nf	335	
WARHAMMER	359	
WEREWOLF vs comanche	349	
WETLANDS vf	289	
Wings of glory +F14 +1942	319	
WITCH HAVEN	289	
WING COMMANDER 4 vf	419	
WIPE OUT vf	299	
WORMS vf	269	
X-WING COLLECTOR	339	
Z vf	289	

caractere gras nous contacter pour disponibilite

POUR TOUTE COMMANDE DE LOGICIELS DE PLUS DE 800F 1 JEU GRATUIT nous contacter pour cette offre

Lecteurs CD-ROM
PANASONIC 581 CR
quadruple vitesse 600Ko/s 195ms
meilleur qualité/prix
880F + DEMO
PANASONIC 2X.....490F
MAXI SOUND CD-16 4X.... 1990F
carte audio 16 + PANA 4X + Hp + 3 jeux
frais de port colissimo 48H 50F

COMMANDEZ 24H/24
CONSULTEZ les news GAGNEZ des cadeaux

HIT DU MOIS

WING COMMANDER IV

AMIGA

1869 1200	99
ALADDIN 1200	249
ALIEN BREED 3D 1200	269
BEAUJOLY compilation	249
BODY BLOWS 500/1200	169
COLONIZATION vf 500/1200	289
DOUBLE DRAGON 3 500	179
DUNGEOM MASTER 2 vf 1200/500	339
FIELDS OF GLORY vf 500/1200	220
FIFA SOCCER 500/1200	249
GREAT COURTS 2 + connors	179
ISHAR TRILOGY vf 500/1200	319
JURASSIK PARK vf 1200	199
KICK OFF 3 vf 500/1200	289
LC WAIKIKI 500	179
LE ROI LION 1200 vf	249
MORTAL KOMBAT 500	269
O.M 500	179
PINBALL ILLUSION 1200	249
POPULOUS world editor	179
RISE of the ROBOTS 1200	279
STREET FIGHTER 500	179
TEST DRIVE 2 500	179
THEME PARK	249
world soccer +manchester ufed	179
WORMS 1200	199
ZOOL 2 1200	99

PROMO AMIGA 69F
HIRED GUNS / WIZ'N'LIZ
XMAS LEMMINGS / LEMMINGS94
NEW WORLD LEMMINGS
DANGEROUS STREET / ENTITY
CARLOS / FURIES OF THE FURIES
TOTAL CARNAGE / 2 SAMOURAI
BUBBA'N'STIX / OSCAR / FIRE&ICE
3 jeux =159F

CD PROMO
prix à l'unité au choix
119 F
DISCWORLD / LAND OF LORE / U.F.O
KYRANDIA 2 / CREATURE SHOCK
ESCTATICA / GOBLIINS 1 + 2
NHL HOCKEY / ULTIMA 7 complete
KING'S QUEST 6 / SPACE QUEST 4
PGA TOUR / QUARANTINE / HELL
BUREAU 13 / LOST IN TIME
PRIVATEER / SEAWOLF SSN21
STRIKE COMMANDER / SYNDICATE+
JORDAN IN FLIGHT / MEGARACE
WING COMMANDER 2 / KICK OFF 3
POPULOUS 2 +powermonger / SIM CITY
INDY CAR RACING / SECRET WEAPON
OVERLORD / STARTREK 25 TH
SYSTEM SCHOCK / BATTLECHESS
UNDERWORLD 1 & 2 / KYRANDIA 3
149 F
INDY 4 aventure vf / PIRATES GOLD
GUNSHIP 2000 / CHESSMASTER 4000
MONKEY 1 vf / MONKEY 2 vf
DAY of theTENTACLE vf / AL QUADIM vf
STREET FIGHTER 2 / SAM & MAX vf
FLIGHT collection / who shot john rock
DRAGON LORE vf / REBEL ASSAULT vf
169 F
POWER DRIVE / GRAND PRIX F1
FIELDS of GLORY / WOLFPACK
F15 III / NOVASTORM /CYCLEMANIA
199 F
GOLDEN 10 / FALCON 3 + TORNADO

ACCESSOIRES

SOUND BLASTER 16 value	690
SOUND BLASTER AWE32 value	1140
MAXI SOUND 16 carte son 16 bits	450
MAXI SOUND 32 WAVE FX	849
synthèse wavetable, 32 voix, 190 sons	
THRUSTMASTER flight control	590
VOLANT FORMULA T2	1190
JOYPAD QUICKSHOT	129

3615 CENTSOFT

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
CP..... TEL.....
VILLE.....
TYPE DE MACHINE.....
☐ CHEQUE ☐ certifie être majeur pour CD charme
☐ CARTE BLEUE date d'expiration .....
No.....

TITRES..... PRIX.....

Frais de port ☞
☐NORMAL 22F
☐COLISSIMO 30F garantie 48H
☐CONTRE-REMBOURSEMENT 75F
☐CD-ROM
☐Disquettes
☐Amiga Signature:
TOTAL A PAYER

G4 84

Pro Pinball The Web

Pro-fondément novateur

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **EMPIRE INTERACTIVE.**
GENRE : **FLIPPER.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 350 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX33.**

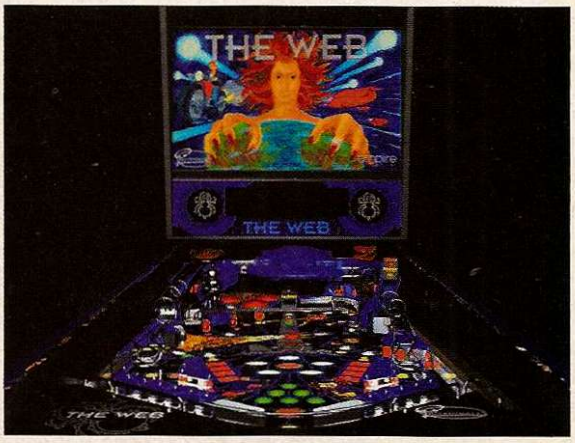
Avec The Web, Empire signe son premier flipper. Novateur et soigné, il se démarque de ses petits camarades sur plusieurs points et risque de faire une arrivée remarquée dans vos bacs favoris. Gageons qu'il sera le premier d'une longue série...

Voici les deux types de vue sur lesquels vous pourrez vous livrer à votre activité de jeunesse préférée : bourrer un flipper qui ne vous a rien fait.

Lorsque l'on se trouve face à plusieurs flippers, on choisi celui que l'on « sent » le plus. Pour bien « sentir » celui-ci, au premier lancement du jeu, et afin de profiter de conditions optimales, il est conseillé d'aller traîner ses petits doigts vers le menu « options ». Tout d'abord, vous pouvez paramétrer le mode d'affichage, du 640x480, au 1024x768 en 256 ou 32 000 couleurs, le tout en trois qualités d'image possibles. Vous n'aurez que l'embarras du choix. Ensuite, choisissez le mode de vue du flipper. Six sont disponibles : plus ou moins large, avec la partie supérieure du flipper ou non. Le tout étant bien réglé, on lance le jeu... zzzz... zzz... sur un CDx4, zzzz... zzz... zz... z... sur un CDx2 : 30 secondes. C'est un peu long, même pour une table en SVGA 256 couleurs avec la plus haute qualité d'image... M'enfin... Passés ces quelques détails, le joueur désormais impatient (c'était donc fait exprès ?), découvre la véritable reproduction (licence Mc Coy) d'une table réalisée sous Silicon Graphics. Résultat : c'est beau.

La première bille

F1 enclenche la partie. On choisit le nombre de joueurs (1-4), la touche entrée envoie la première bille. Constatation immédiate, les effets sonores sont très réussis : les voix digitalisées sont d'excellente qualité et les chocs de la bille, des bumpers et de tous les éléments composant le flipper sont très réalistes. Après nous avoir activé l'ouïe, la vue n'est pas en reste. La bille est magnifique, d'une taille plus qu'honorable, et bourrée de reflets. Cependant, il est dommage que la table n'interagisse pas plus avec elle... Par exemple, une bille heurtant un bumper ne déclenche pas un mouvement de ce dernier, mais



Pour les amateurs de belles images, Empire offre un petit slide show de diverses vues de son flipper en images de synthèse.

seulement un effet sonore. Au chapitre des détails, on peut ajouter la disparition soudaine, mais de courte durée, de la bille lors de son passage (un peu trop long d'ailleurs) à travers les bumpers. Cela dit, vu la rapidité de l'ensemble (60 animations/seconde sur Pentium), et pris dans le feu de l'action, on n'a guère le temps de s'attacher à ces petits défauts. De l'action, il n'en manque justement pas : stopper le décollage d'une navette, détruire un dépôt de munitions, sauver un réacteur nucléaire, sans compter les challenges à moto et les raids aériens sur des gratte-ciel, vous n'aurez pas le temps de chômer.

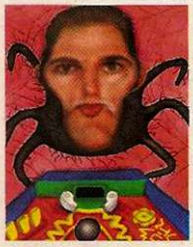
Le Flip intégral

Comment faire tout ça sur une seule table ? C'est simple, chaque « mission » est en fait matérialisée par des points précis à atteindre en un temps donné (Ah bon, vous vous en doutiez ?). Cela dit, c'est plutôt marrant même sans le facteur temps qui, couplé à votre pourcentage de réussite, ne fait qu'augmenter la pression. Encore plus marrant, mis à part les bonus divers, les jackpots et les « missions » à remplir, The Web vous permet de gagner des points grâce à un petit jeu (se déroulant dans la fenêtre dédiée au score) dont le but est de détruire des mines à l'aide des flippers, tout en évitant de détruire aussi les bonus. À ce propos, vous allez sûrement me dire : « Ça doit être vachement dur de bien viser sur un flipper ! » Sur un flipper « classique » peut-être, mais ici intervient un facteur primordial : l'anticipation.

Quoi de plus agaçant en effet, que d'envoyer une bille dans l'inconnu intercathodique (la partie de la table non visible), et de la voir retomber à mille lieues du lieu prédit par vos petits neurones ? Ce n'est certes pas toujours imputable au flipper, mais parfois aussi à nos cellules grises qui rechignent à calculer moult équations d'hyperboloïdes paraboliques pourtant nécessaires à l'exacte prévision de la trajectoire, et tout cela en temps réel, mais bon... L'anticipation est donc vitale dans ce type de jeu, et c'est là que The Web frappe très fort : alors que la quasi-totalité des flippers utilisent un scrolling, ici, quel que soit le point de vue adopté, l'intégralité de la table est visible. De plus, le mouvement de la bille est très réaliste, la gravité et l'inertie de celle-ci sont partout respectées, permettant ainsi de prévoir au mieux la trajectoire. Moralité, ce jeu plein d'innovations et de bonnes idées a tout du cadeau idéal pour bien commencer la nouvelle année. ■

Arnaud Gadal

L'avis d'Arnaud ★★★



Pro Pinball-The Web (bêta version) est très accrocheur, et même si la version testée ne comportait pas de bande sonore, les sons digitalisés, mais surtout la beauté du jeu, suffisent à captiver l'attention du joueur. Cependant, on a l'impression que la table est une belle image collée sur l'écran où évoluent quelques jolies billes et clignotent une dizaine de voyants. Ce qui manque à The Web, c'est une table aux éléments plus « attentifs » aux sollicitations de la bille. Bref, le son est là, l'image pas encore...

★★★★ INTÉRÊT — HIT

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	18
DURÉE DE VIE	16

✔ C'est beau.
✔ L'animation.
✔ Réalisme.
✔ Temps de chargement.
✔ Table « morte ».
✔ Un seul flipper.

CONFIG. RECOMMANDÉE : PC DX4-100, 8 Mo de Ram, SVGA, lecteur CD-Rom 2X et carte SoundBlaster.

Mortal Coil
Au pays de Candy...

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **VIRGIN I. E.**
GENRE : **ACTION.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 250 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 SX, 4 MO, CD 2X.**

Petite fille modèle hier, Candy a aujourd'hui troqué ses p'tits animaux familiers contre un énorme fusil mitrailleur et blaste des aliens à tout va en compagnie de quelques sympathiques camarades de chambrée. Or, avoir des amis, c'est bien utile...

▲ L'introduction du jeu est riche en dialogues lourdement graveleux.

Un simple ordre et mes coéquipiers partent reconnaître puis ◀ nettoyer la zone.

Au début, Mortal Coil fait peur. Cela commence dès l'installation du jeu par une traduction-trahison perpétrée par des interprètes peu scrupuleux ; « Installer la Mortal Coil sur votre dur conduit », « Faites-vous souhaite lire le Readme dossier... » Reconnaissez que cela sent un peu l'amateurisme. Certes, on s'amuse beaucoup à la lecture desdits messages, mais on s'inquiète pour la qualité du soft. Cette inquiétude se transforme en légère frayeur lorsque le joueur constate que les temps d'accès au CD-Rom sont d'une extrême lenteur. L'écran reste longuement obscur entre chaque scène cinématique et saccade même férocement lorsqu'il interfère avec les effets sonores ou la gestion de la souris (menu sur fond d'écran animé). Mais tous ces modestes effrois s'effacent au profit d'une colossale consternation lorsque vous assistez à l'intro cinématique de Mortal Coil : jamais un jeu n'a osé des dialogues aussi misogynes (voire phallocrates). Vous pourriez me lancer un « bah, pourquoi pas ? ». Malheureusement, tout le monde n'a pas la légèreté de Sacha Guitry dans le domaine. C'est épais, gras, vulgaire. Bref, indigne de figurer dans un jeu, même « sévèrement burné ». Vous voudriez en savoir plus ? Ben, non, je ne me ferai pas le relais de ce genre de pollutions ludiques. Car, il s'agit de pollutions. En dehors de ce point, de graphismes assez laids et d'animations trop brutales (oui, je sais, cela fait beaucoup), Mortal Coil est un bon jeu. Sa principale originalité réside dans la gestion « commando » d'une équipe de quatre mercenaires avec des déplacements non pas en « step by step » à l'instar de Space Hulk (Electronic Arts), mais subjectifs, comme dans Doom (ID Software).

▲ Certains aliens vous envoient des grenades, d'autres préfèrent vous faire un gros bisou... avec les dents.

Formation en V !

Le résultat, en termes d'intérêt, est une réussite. Face à des aliens dont, pour une fois, l'intelligence artificielle est très honorable (manœuvres d'attaque variées), vous allez devoir faire preuve d'un minimum d'organisation pour venir à bout des six longues missions (subdivisées en 3 ou 4 phases) qui vous attendent. Bien sûr, comme dans la majorité des clones « doomiens », vous pourrez tirer sur tout ce qui bouge, sauter, courir, glaner des armes, munitions, soins, clefs et tutti quanti. Mais cette

▲ Contre les aliens qui font hiii, hiii : le lance-flammes !

La hutte que vous voyez en arrière-plan génère des aliens à répétition. À détruire d'urgence à la grenade. ▶

Aïe ! Gravement blessée, Peech est enveloppée dans une housse de survie. Je vais devoir finir ◀ cette mission sans elle.

L'avis d'Éric ★★

Bon, d'accord, ce jeu pêche par une réalisation douteuse : animations et graphismes très moyens, accès CD-Rom trop longs lors des scènes cinématiques, traduction française lamentable (uniquement lors de l'installation)... Certains estimeront sans doute ces défauts comme étant totalement inadmissibles. Pourtant, dès les premiers instants, Mortal Coil plonge le joueur dans une atmosphère proche de celle d'Aliens. Les adorateurs de Doom & Co, qui attendent désormais un peu plus de profondeur de jeu, devraient apprécier.

◀ Vous pouvez à tout moment commuter en vue extérieure. Ici, une mission en Jeep.

◀ La fenêtre de visualisation globale, à la manière de Space Hulk.

fois-ci, vous êtes accompagné de trois coéquipiers, ceux-ci vous suivant à distance lors de vos déplacements (quatre formations commutables : dos à dos, formation en V, flancs ou file indienne).

Quasi interchangeables, vous pouvez incarner chacun d'entre eux, l'heureux élu devenant de ce fait le leader du groupe. Solidaires, ils prendront l'initiative de vous épauler en cas de présence alien. Magnanimes, ils ne se vengeront pas lorsque vous les blesserez malencontreusement lors d'un assaut. Obéissants, ils exploreront la région, fouilleront une pièce ou exécuteront immédiatement l'une des 12 tactiques de combat prédéfinies. Interface complexe ? Même pas. Grâce à une prise en compte automatique de l'environnement immédiat (porte, angle mort, carrefour, grand espace), vous pourrez par exemple engager les douze tactiques précitées en ne manipulant que quatre touches clavier. Ainsi, en pressant « C » devant une porte, vous verrez vos coéquipiers se poster de chaque côté, ouvrir la porte, lancer des grenades dans la pièce puis reculer pour vous laisser passer. Tandis que, face à un carrefour, la même touche présidera à un lancer de grenades auquel succédera cette fois-ci un déploiement de vos coéquipiers au centre dudit carrefour.

Destination danger

Judicieux, non ? Par ailleurs, si toutes les commandes clavier impliquent vos mercenaires dans une action collective, un écran spécial (genre plan-radar) vous permettra d'affecter à chacun d'entre eux une destination et une mission particulière (garder un lieu, parcourir/fouiller tout endroit traversé, etc.). Extra, non ? Ben non. Trop peu ergonomique, on répugne à l'utiliser.

Mais oublions ces multiples défauts, Mortal Coil réalise parfaitement le projet dont il est porteur : donner au joueur le sentiment de mener des actions commando. De ce point de vue, il renouvelle intelligemment le concept « Doom » et apporte au genre un réel surcroît d'intérêt. Yeah ! ■

Éric Ernaux

★★ INTÉRÊT

GRAPHISME	11
SON	15
ANIMATION	12
DURÉE DE VIE	16

✔ Feeling « commando ».
✔ Tout en français.
✔ Environnement sonore.
✔ Accès CD-Rom lents.
✔ Graphismes très « bof ».
✔ Intro.

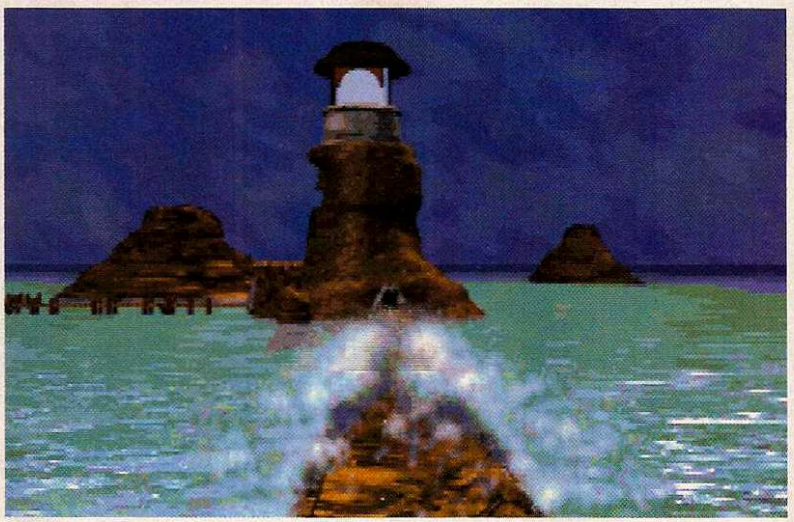
☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PC 486 DX2-66 Mhz, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse.

Anvil Of Dawn

Envoyé très spécial

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **NEW WORLD COMPUTING.**
GENRE : **JEU DE RÔLE.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 350 F.**
CONFIG. MINI. : **486 DX33, 8 MO, VGA, CD 2X.**

Reprenant bon nombre d'éléments qui avaient assuré à la saga des Might & Magic sont succès international, NWC propose aujourd'hui un tout nouveau produit, mélange de jeu de rôle, d'aventure et d'action, qui sort en version française à l'écran !



Pour atteindre le ▲ phare, un sort vous permettra de jouer les Moïse, en séparant les eaux par un pont de pierre !

◀ Les jolis extérieurs sont réalisés entièrement en images de synthèse.

Depuis près de deux ans, New World Computing ne nous avait pas crédité d'un nouveau jeu de rôle. Anvil Of Dawn arrive à point nommé pour remplir un certain vide dans le domaine, déjà bien comblé par Stonekeep. Malheureusement, Anvil of Dawn, lui, ne brille pas vraiment par son scénario. Vous êtes l'éternel champion du royaume, qui part « incognito » pour aller vaincre le méchant local. Seule originalité, vous partez en fait un peu après un autre groupe d'aventuriers, lancé vers le même objectif, mais avec beaucoup moins de discrétion. Une aventure en solo, tel est l'ordre du jour, mais heureusement pour vous, ou malheureusement pour le rythme des combats, vous ne serez opposé qu'à un seul adversaire à la fois !

Les monstres sont aussi originaux que superbement animés. Ici, King Kong en version ▼ FujiCodac !

Des décors très colorés

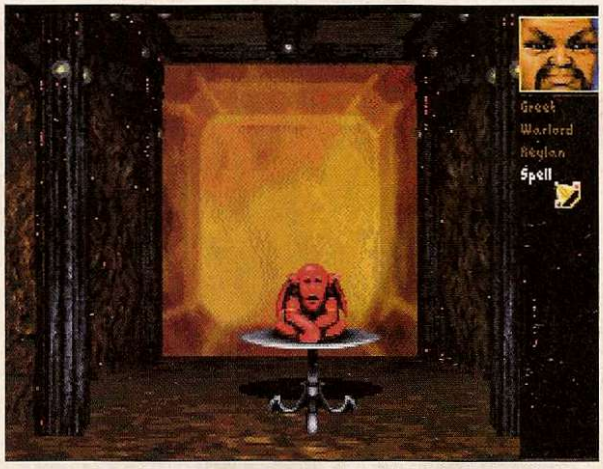
En partant du château, vous devrez dans un premier temps trouver l'aide d'un très puissant magicien pour être ensuite entraîné dans les profondeurs sous-marines. Divers personnages, ainsi que quelques documents écrits vous permettront de parcourir le monde dans un ordre bien précis. Quoiqu'il en soit, avant d'en voir le bout, vous avez devant vous des dizaines d'heures d'exploration !

Les graphismes sont comme pour les précédents Might & Magic, « seulement » en basse résolution, 320X200 points en 256 couleurs, mais ils gardent le même style, très colorés et un peu simplistes. Les décors, s'ils sont un peu répétitifs au sein d'un même niveau, se révèlent au final très variés, avec un nombre d'endroits à explorer très important. Ils sont eux aussi très colorés, avec un aspect très propre, trop même, qui ne sied pas vraiment à ce type de jeu. Pour les extérieurs, les auteurs ont choisi le genre « à la Cryo », avec des mouvements précalculés réalisés sous 3D Studio. Il suffit donc de cliquer dans une direction pour voir le paysage défiler sous vos yeux avec un mouvement de caméra parfois intéressant. Pour les monstres, les graphistes ont donné

▲ La carte est un autre élément très bien réalisé. Il vous sera facile de savoir si vous avez oublié d'explorer une zone.

◀ La magie, originale, est visuellement très bien rendue. Par contre, en combat, la gestion du temps réel n'est pas terrible.

Les discussions sont linéaires, malgré le soi-disant menu de choix qui apparaît en haut à droite. ▼



L'inventaire, très pratique au ▲ début devient rapidement difficile à gérer, les objets se superposant les uns aux autres.

◀ À l'image du reste du jeu, vos interlocuteurs prendront des formes très variées.

libre court à leur délires fantastiques, avec parfois des adversaires « normaux » (barbares, hommes-crabes, dragons…) et souvent des créatures torturées, aux animations globalement réussies.

Pour gérer vos déplacements et vos actions, l'utilisation de la souris a été optimisée au mieux. Outre les déplacements impliqués par le curseur en forme de flèches, ce dernier se transformera de lui-même lorsqu'il passera sur des éléments graphiques bien particuliers. Sur un personnage, une bulle pourra apparaître pour donner accès à un dialogue. Ces derniers sont complètement linéaires et ne servent en fait qu'à donner au joueur de nouveaux objectifs et quelques indications essentielles. Sur un ennemi, le curseur se transformera en poing, les deux boutons de la souris permettant alors d'attaquer des deux mains. Sur un objet, le curseur deviendra une main : un clic avec le bouton gauche pour le prendre, un clic sur le droit et l'objet va directement dans votre sac à dos. Sur le côté de l'écran, le joueur peut accéder à des icônes qui donnent accès à de nouveaux écrans et menus. Inventaire, sortilèges à lancer, plan du niveau…

Un monde pour débutants

Votre personnage évoluera au cours de l'aventure, devenant plus fort, plus rapide et pouvant jeter de plus en plus de sortilèges. L'interface et la progressivité dans les possibilités de jeu font que les joueurs amateurs trouveront ce soft agréable et convivial. Pour les même raisons, les graphismes et l'aspect très propre d'Anvil of Dawn raviront les mêmes personnes. Par contre, après plusieurs heures de jeux, un certain nombre de détails vont venir ternir cette première approche positive. Tout d'abord, le jeu devient rapidement monotone, les combats étant peu passionnants et la succession monstre/trésors/pièges se révéle répétitive. D'autre part, l'ambiance sonore n'est pas des plus prenante et, ajoutée à des graphismes trop criards, l'aventure manque complètement d'atmosphère. Dans le genre, on préfère largement Stonekeep ! ■

Didier Latil

L'avis de Didier ★★

New World Computing n'a pas réussi à recréer un véritable monde imaginaire, avec ce produit souffrant malheureusement des défauts des derniers Might & Magic. Les graphismes, trop colorés et un peu naïfs, ainsi que l'ambiance sonore décevante, empêchent l'aventure de passionner le joueur. C'est dommage, car l'interface et la jouabilité sont de bonne qualité, et pour une fois, la durée de vie du produit est importante. Espérons que le prochain produit du même genre sera mieux fini.

INTÉRÊT

GRAPHISME	14
SON	12
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE	18

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : 486 DX2-66, 8 Mo de Ram, AWE 32 SoundBlaster, lecteur CD-Rom 2X Panasonic.

- ✔ Version française.
- ✔ Aventure très longue.
- ✔ Animations des monstres.
- ✔ Graphismes peu réalistes.
- ✔ Combats bourrins.
- ✔ Manque d'ambiance.

Fort Boyard

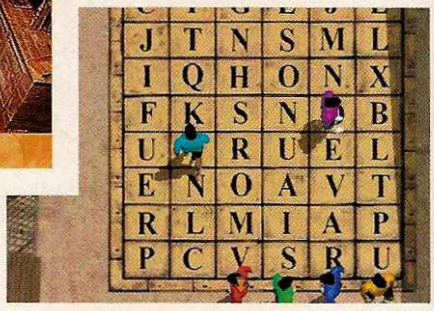
Le défi des familles

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **MICROIDS.**
GENRE : **ACTION/RÉFLEXION.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 350 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX33, 4 MO, CD 2X.**

Au secours, les émissions télé s'incrustent sur nos moniteurs ! Et si jusqu'ici vous évitiez les soirées en famille devant le petit écran, avec Fort Boyard, vos proches risquent maintenant de venir s'agglutiner autour de votre PC !

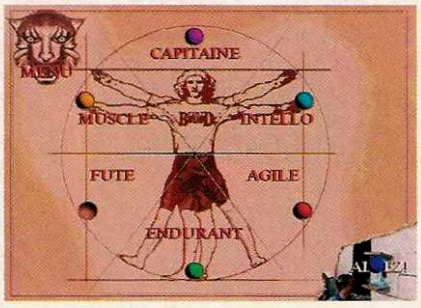
▲ Avec l'horloge de la chapelle, mieux vaut sélectionner le musclé pour espérer lancer l'obus en haut des rails.

◀ L'épreuve de la table à bille, normalement dévolue à monsieur muscle, exige sur PC doigté et patience !



Lorsque vous pensez avoir trouvé le mot-code, évitez les fôtes d'ortografe en vous positionnant sur les dalles ! ▶

Parfois, on imagine sans peine le calvaire d'un fondu de jeux tentant de légitimer sa passion auprès de son entourage familial ! Même si les petits écrans verts sont maintenant passés de mode, vos parents ou votre petite femme ont dû maintes fois se plaindre d'héberger dans leur foyer un extraterrestre constamment guetté par l'épilepsie (mais si chéri, ils l'ont dit dans l'émission de Mireille Dumas !). L'heure de la revanche a enfin sonné, et même si Fort Boyard vous les brise menu tous les étés, vous disposez dans ce soft d'un moyen imparable pour réconcilier vos proches avec votre PC, et peut-être, du même coup, de gagner un peu plus de compréhension quant à vos activités ludiques clandestines !



Un mauvais ▶ choix de compétences se traduira par une pénalité au niveau du temps alloué à l'épreuve.

Y'a bon les Boyards !

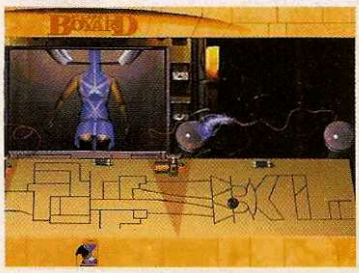
À vous, maintenant, de persuader jusqu'à cinq autres victimes dans votre entourage de démystifier enfin le terme multimédia ! Sinon, on peut aussi y jouer seul, mais bon… Ensuite, vous devrez répartir entre les participants les rôles de futé, de musclé, d'intello, d'agile, d'endurant et de capitaine, censé regrouper toutes ces qualités. La partie, entièrement en temps réel (ni pause, ni sauvegarde !), vous alloue 75 minutes pour parvenir à la salle du trésor, dans le plus grand respect du jeu télévisé, édition 95 (c'est Microïds qui le dit, on le croit sur parole). Pour ceux qui y ont encore échappé, les épreuves de Fort Boyard se déroulent en trois phases : dans la première, vous devez récupérer sept clés en passant des épreuves faisant appel aux qualités d'un membre de l'équipe, comme la force, l'agilité ou la réflexion. Chaque épreuve (sur un total de 21) se joue en temps limité et vous pouvez généralement abandonner avant la fin en cas d'échec, pour ne pas vous retrouver prisonnier. Chacun des six participants passe ensuite devant les « Maîtres des Jeux », pour gagner des bonus de temps, utiles lorsque vous

▲ La prison anagramme ne s'ouvrira que si vous trouvez le bon mot. Sinon, vous perdez votre équipier !

L'avis de Fred

J'enrage ! Moi qui jubilait d'avance à l'idée de traîner l'émission dans la boue, le soft, en tant que tel, ne prête quasiment aucun flanc à la critique ! Évidemment, les purs et durs se gausseront de sa grande facilité et de son approche résolument grand public. Malgré tout, sa bonne réalisation mérite qu'on lui donne sa chance auprès d'une audience plus large que celle qui écume généralement nos pages. Fort Boyard pourrait même vous donner l'occasion de piéger votre petite famille dans l'univers impitoyable du jeu micro !

◀ Avec environ 150 énigmes, il faudra de nombreuses parties avant d'épuiser le répertoire du Père Fouras !



▲ La femme sans tête se prend des décharges électriques si vous faites prendre un mauvais chemin au galet. C'est parfois si drôle de perdre !

▲ Épreuve phare de l'émission télé, le saut à l'élastique demande de sacrés réflexes dans son équivalent sur PC !

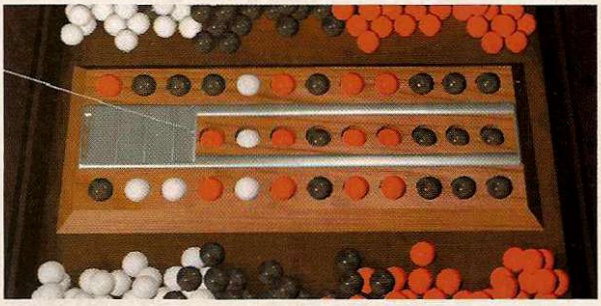
vous retrouverez dans la salle du trésor. Ensuite, la troisième phase se déroule de façon similaire à la première, sauf qu'au lieu de gagner des clés, vous obtenez des indices vous permettant finalement de déduire le mot-code qui libérera les Boyards.

En plus, c'est beau !

Pour le bonheur des néophytes, les épreuves se jouent entièrement à la souris. Le maniement est généralement simple, mais je vous conseille de le voir en détail avec vos partenaires avant de vous lancer dans la partie. Car une fois entré dans le fort, pas question de chercher un écran d'aide ! Pas d'affolement, la majorité des épreuves ne pose pas de problèmes insurmontables. À l'inverse, certaines épreuves comme « les étriers », « le curling » ou « l'échelle infernale » exigent de nombreuses parties et une bonne coordination avant de commencer à les maîtriser. Malgré cela, les 75 minutes s'avèrent amplement suffisantes pour parvenir à la fin sans stress, ce qui est un peu dommage pour des joueurs avertis. Il vous reste alors à admirer les nombreuses vidéos, tirées de l'émission, pendant que d'autres suent à maîtriser cette satanée souris. Sur ce point mon esprit critique crie famine, mais la qualité de la vidéo est très respectable, tout comme les graphismes 3D Studio qui les remplacent lors des épreuves. Au niveau sonore, on retrouve, pour le plaisir des uns et le désespoir des autres, les thèmes musicaux de l'émission. Certains commentaires s'avèrent plutôt répétitifs et manquent aussi de conviction, mais les concepteurs ont dû estimer qu'il incombait aux joueurs de créer l'ambiance ! Quand même (hé,hé), Fort Boyard nécessite un ordinateur puissant, genre Pentium, sinon les animations traînent un peu la patte et rendent du coup le jeu plus difficile à maîtriser. En plus, l'écoulement du temps ne variant pas selon la vitesse d'animation, les possesseurs de 486 disposent dans l'absolu de beaucoup moins de temps pour réussir une épreuve ! Moralité : pour gagner à Fort Boyard, il faut déjà avoir des sous ! ■

Frédéric Marié

▲ L'épreuve des étriers, une des plus difficiles, exige des trésors de coordination !



Les maîtres ▲ des Jeux vous proposent des défis très faciles, comme le morpion ou les bâtonnets, ou plus intéressants, comme le jeu des billes de couleurs.

INTÉRÊT

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	13
DURÉE DE VIE	14

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse.

✔ Bonnes vidéos.
✔ Comme à la télé.
✔ Top « gore ».
✔ Plutôt facile.
✔ Parfois injouable.
✔ Comme à la télé !

Conqueror
Triptyque moyenâgeux

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **SIERRA/COKTEL.**
GENRE : **ACTION/GESTION.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE VF. ENV. 350 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX33, 8 MO, CD 2X.**

Écrasez vos serfs sous les impôts. Jetez vos armées dans de sanglants conflits. Partez à l'assaut d'un donjon pour y occire le Roi. Dans Conqueror, le Moyen Âge idéalisé de la légende arthurienne se prend une grosse claque, mais il l'avait bien cherché.

L'introduction ▶ cinématique du jeu vous donne un aperçu des différentes phases qui le composent.

À peine avez-vous été adoubé par le Roi d'Angleterre, que déjà un cruel dilemme vous travaille : allez-vous détrôner votre propre souverain (mais c'est vilain), ou blaster le dragon qui ravage l'Angleterre (mais c'est dangereux) ? Vous vous sentez plutôt l'âme (noire) d'un futur Roi ? Ok. Sachez cependant que votre suzerain est extrêmement protégé. Le seul moyen de parvenir jusqu'à son château dans de bonnes conditions passe par la constitution d'une puissante armée. Or, au début du jeu, vous ne disposez pas de la moindre troupe, juste de quelques terrains en friche, d'un millier de serfs et d'une centaine de shillings. C'est court. D'autant que vos troupes sont recrutées parmi les serfs et que le paiement de leur solde vous incombe. Vous allez donc devoir planifier des récoltes, construire des moulins, installer des commerces et exploiter des mines, ceci afin d'attirer de nouveaux serfs (qui travailleront ou rejoindront vos troupes, selon votre bon vouloir) tout en accroissant vos ressources monétaires (pour financer votre armée). Ces investissements s'effectuent par positionnement de sprites sur une carte en 3D isométrique, à la manière de Caesar 2, mais en moins ergonomique et beaucoup plus simplet. En effet, sauf erreur vraiment grossière, vous devriez rapidement gagner beaucoup de shillings. Reste le problème de la population, qui elle ne croît pas dans les mêmes proportions. Pour vous adjoindre au plus vite les serfs nécessaires à la constitution d'une puissante armée, une seule solution : la conquête de royaumes.

▲ Une séquence « wargame » : mauvaise rencontre dans la plaine... surtout pour les troupes adverses.

Après avoir conquis un ▲ château, un écran vous rappelle à quel point votre victoire fut facile.

◀ Bien que totalement inutile dans le cours du jeu, vous pouvez construire votre château.

Au fil de l'épée

Marchez sur un château ennemi accompagné d'une modeste troupe, pénétrez dans son enceinte, parcourez ses couloirs en vue subjective (moteur et interface à la Wolfenstein 3D), trucidez tous les gardes rencontrés puis le châtelain (non sans avoir récupéré armes et armures), et hop, le fief vous appartient. Vous ne gérerez pas ses terres, comme pour votre

◀ L'écran principal du jeu : vous y effectuez vos déplacements (accélération possible du temps).

Les graphismes (ennemis et décors) des phases de combats sont passablement répétitifs. ▼

château, mais pourrez convertir ses serfs en soldats et ainsi marcher sans complexe sur la ville royale. Là, après les parties « gestion » et « combat en 3D », vous y découvrirez (si ce n'est déjà fait) le troisième volet du triptyque : un mini wargame tactique. En effet, dès que vous rencontrez (intentionnellement ou non) une armée ennemie hors des murailles d'un château, vous vous trouvez engagé dans une bataille, genre « figurines en plomb (animées) sur fond de moquette verdâtre ». Trois types de combattants : hallebardiers, guerriers et cavaliers… à vous de mener la bataille en dirigeant pertinemment chacune de vos unités. Là encore, on pense à Caesar 2, mais l'interface est si malaisée, l'issue du combat tellement dépendante des forces en présence, que le joueur abandonne rapidement ses prérogatives de chef de guerre au profit du mode « résolution automatique », frustrant mais moins casse-bonbons.

Combats en 3D subjective, gestion de ressources et wargame… trois jeux en un !

Mais je vous parle « régicide » or vous vénérez votre Roi. Vous souhaitez plutôt pourfendre le dragon qui dévaste le royaume de votre souverain adoré. Là encore, pas de problème. Chaque mois, une ville différente organise un tournoi. Rendez-vous sur place. Vous y gagnerez quelque argent en pariant avec d'autres compétiteurs mais surtout y obtiendrez des renseignements (localisation du dragon) auprès des demoiselles dont vous porterez les couleurs. Ces tournois vous proposent deux épreuves : joute et combats entre équipes. La première se résume en une photo d'écran, la seconde s'effectue dans un enclos fermé, exactement comme dans l'attaque d'un château.

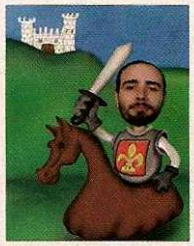
De ce point de vue, outre les problèmes d'ergonomie (et d'intérêt) évoquées à propos les phases « gestion » et « wargame », Conqueror souffre d'un sérieux défaut : que ce soit l'attaque d'un château ou les combats en tournoi, tous les deux en 3D subjective, ces séquences paraîtront beaucoup trop facile aux doomistes, même occasionnels. Du coup, en jouant « brutal », le joueur parvient assez facilement à atteindre le but fixé… Et il n'est pas sûr qu'il souhaite s'engager dans une nouvelle partie. ■

Éric Ernaux

▲ Conquête d'un château. Bien qu'accompagné de soldats (en rouge), je peux très bien me débrouiller tout seul.

L'avis d'Éric ★★

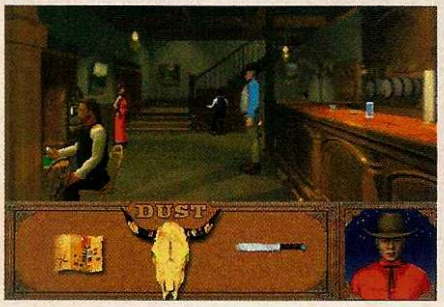
Principale qualité de ce soft : plusieurs jeux dans le jeu. Gestion, combats en 3D subjective, p'tit wargame… que de variété ! Malheureusement, une fois passées les joies de la découverte, ce sentiment de diversité s'efface devant un certain désappointement qualitatif, un peu comme face à une assiette anglaise. En effet, chacune des séquences proposées s'avère à terme d'une saveur relativement limitée et après avoir goûté plusieurs fois à chacune d'elle, le joueur risque de trouver l'ensemble assez écœurant. Dommage.



◀ L'écran « semailles et récoltes » : une ergonomie très discutable.

DUST

JEU D'AVENTURE
sur PC CD-ROM
édité par BMG INTERACTIVE



Pour les amateurs d'aventures dans le Far West américain, Dust te donne une chance, à toi, le pied tendre, de découvrir les secrets portés par les personnages de la petite ville de Diamondback. Suite à un revers de fortune, tu devras d'abord trouver des bottes, puis un feu et des balles pour affronter le Kid, qui doit bientôt arriver en ville. Mais plus que le soleil brûlant, tu devras aussi supporter des animations en précalculé saccadées, sauf sur un bon Pentium (et encore) et un scénario carrément banal dans une aire de jeu très restreinte. Bref, à moins d'être un mordu, passe ton chemin, corne verte.

SU-27 FLANKER

SIMULATEUR DE COMBAT
sur PC CD-ROM
édité par SSI

Déjà présenté en preview, Su-27 Flanker n'a finalement pas tenu toutes ses promesses. Pourtant, avec un éditeur de missions des plus complets, un modèle de vol hyperréaliste, le soft avait de quoi mettre l'eau à la bouche à plus d'un amateur de simulation ! Hélas, l'animation rame même sur un P120, ce que les graphismes en SVGA ne justifient pas. Le manque de vues relatives par rapport aux adversaires ou aux missiles vous oblige à piloter quasiment en aveugle, ce qui limite vos chances de survie au combat... Nécessitant en plus une longue phase d'apprentissage, Su-27 n'intéressera que les fous du genre.

ENDORFUN

JEU DE RÉFLEXION
sur PC CD-ROM
édité par TIME WARNER INTERACTIVE

Votre but : déplacer un cube sur un damier multicolore et, en couplant la couleur de la face supérieure du cube avec celles des cases traversées, faire disparaître le maximum de cases colorées dudit damier. Bon, déjà, cela sent plutôt le shareware, mais le pire n'est pas là. Résolument New Age, Endorfun vous abreuve de graphismes psychédéliques, de musiques débilitantes, et de messages du genre « You are free », « You like people », « Imagine only the best » et autres crétineries hypnotico-behaviouriste qui ne séduiront que ceux dont l'esprit critique a été anéanti par une surconsommation d'acide. Nul.

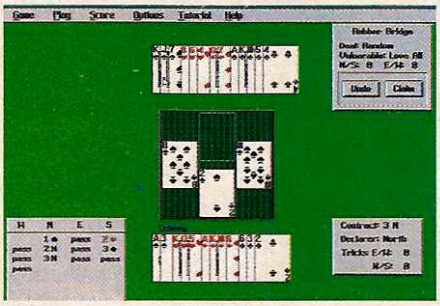
TURRICAN 2

JEU D'ARCADE
sur PC CD-ROM
édité par FUNSOFT

Alors que des jeux de plates-formes comme Pitfall, Rayman ou Putty Squad commencent à envahir avec réussite le PC, ce dinosaure semble un peu faiblard, avec ses graphismes en VGA, son animation plutôt moyenne et son principe de jeu ultra-classique. Vous dirigez un soldat du futur à travers des dizaines de niveaux, avec des armes à trouver, des boss à détruire et quelques petites astuces à découvrir. Les fous furieux de ce type de jeu y trouveront peut-être leur compte mais je trouve les mouvements du personnage et des ennemis vraiment trop peu réalistes et précis pour argumenter en sa faveur avec conviction.

BRIDGE CHALLENGER

JEU DE BRIDGE
sur PC
édité par OCEAN



Les amateurs de Bridge sont nombreux, et depuis l'excellent Willbridge, on manquait un peu de nouveautés intéressantes. S'il ne révolutionne pas le genre, Bridge Challenger offre à peu près tout ce qu'il faut pour satisfaire les joueurs amateurs. Le module d'apprentissage est un peu succinct, tout comme la réalisation technique, mais le jeu de la carte est correct (sans plus), ce qui permettra aux novices d'avoir l'impression de bien jouer. Les diverses conventions et annonces sont présentes (Acol, Baron, Jacoby...) mais les joueurs confirmés devraient plutôt s'orienter sur des produits plus « intelligents » et complets.

Micromachines 2 Special Edition

COURSE
sur PC CD-ROM
édité par CODEMASTERS

Cette reprise du très sympathique jeu de course MicroMachines 2 n'apporte malheureusement pas grand chose à la précédente version. Quelques circuits supplémentaires, quelques scènes cinématiques en plus et une démo non jouable de Psychopinball, le flipper de Codemasters, ne suffisent pas à nous convaincre ! Il n'empêche que ces courses, vues du dessus, pouvant se disputer jusqu'à quatre pilotes en même temps sont très sympathiques. Il vous faudra tout de même une période d'adaptation pour vous imposer. Mais si vous n'avez pas encore acheté MM2, prenez plutôt celui-là !

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) **39 87 09 90** - Fax: (1) 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel :

3615 ALLGAMES*WIAL 2,23 FF mn

Wial

Horaires d'appel du Lundi au Samedi : 10 heures à 19 heures

«FLASH SPECIAL»

Soyez **RAPIDEMENT** informé des dernières **NOUVEAUTES** en composant le : **36.68.42.52** **Code 990** 2,23 FF mn

IBM PC & COMPATIBLES

4 NETWORK S 3,5	VF 299
ALADDIN 3,5	MF 219
AL-QADIM 3,5	VF 239
ARCHON ULTRA - SSI - 3,5	249
ARENA - THE ELDER SCROLLS - 3,5	MF 335
BLACKHAWK 3,5	VF 299
BLUES BROTHERS JUKE BOX ADVENTURE 3,5	119
BRETT HULL HOCKEY 95 3,5	MF 345
CAMPAIGN II 3,5	MF 119
CANNON FODDER II 3,5	VF 249
CARLOS 3,5	MF 89
CHAOS ENGINE 3,5	MF 245
CHESS MANIAC 3,5	MF 179
CIVILISATION 3,5	VF 139
COFFRET DONJONS - SSI - 3,5	VF 289
COLLECTION AVENTURE DELPHIN 3,5	VF 229
COLONIZATION 3,5	VF 199
COMANCHE + ARMORED FIST 3,5	MF 295
CORRIDOR 7 3,5	MF 119
CURSE OF ENCHANTIA 3,5	MF 145
CYCLONES 3,5	MF 245
DARK LEGIONS 3,5	229
DAWN PATROL 3,5	VF 349
DEFENDER OF THE EMPIRE 3,5 (DATA)	MF 219
DELTA V. 3,5	MF 175
DESCENT 3,5	MF 275
DETROIT 3,5	VF 349
DOGFIGHT-MICROPROSE 3,5	VF 159
DREAMLANDS COMPILATION 3,5	MF 139
DREAMWEB 3,5	MF 145
DUNE II 3,5	149
DUNGEON HACK + EYE OF BEHOLDER III 3,5	VF 299
DUNGEON MASTER II 3,5	VF 399
EARTH SIEGE 3,5	VF 229
EARTH SIEGE SCENARY 3,5	VF 199
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92 3,5	MF 109
EVASIVE ACTION 3,5	MF 275
FIELDS OF GLORY 3,5	VF 269
FIRST ENCOUNTER 3,5	VF 279
FORMULA 1 GRAND PRIX	MF 179
GREAT NAVAL BATTLES II 3,5	MF 269
HARPOON 5 25	MF 79
HARRIER JUMP JET-MICROPROSE 3,5	MF 189
HEIMDALL II 3,5	VF 145
HEXEN (HERETIC 2) 3,5	MF 329
HIRED GUNS 3,5	MF 89
INCA II -WIRACOCHA- 3,5	VF 129
INHERIT THE EARTH 3,5	159
IRON CROSS 3,5	269
KNIGHTS OF THE SKY	MF 129
LASER SQUAD 5 25	MF 149
LE LIVRE DE LA JUNGLE 3,5	VF 199
LITIL DIVIL 3,5	MF 125
LITTLE BIG ADVENTURE 3,5	VF 335
LODE RUNNER 3,5	MF 269
LUCASARTS HEROES 3,5	VF 299
MAGIC CARPET 3,5	VF 319
MANHUNTER NEW YORK 3,5	MF 149
MIGHT & MAGIC III 3,5	VF 169
MIGHT & MAGIC IV 3,5	VF 169
MIGHT & MAGIC V 3,5	VF 169
NASCAR RACING 3,5	VF 289
NASCAR TRACK PACK 3,5	MF 185
NICK FALDO GOLF 3,5	MF 169
ONE MUST FALL 3,5	MF 299
PATRICIANS 3,5	VF 159
PGA GOLF PLUS 5 25	MF 69
PINBALL CRYSTAL CALIBURN -WINDOWS- 3,5	MF 149
PIZZA TYCOON 3,5	295
PLANETE FOOTBALL 3,5	MF 169
PLAYER MANAGER II 3,5	VF 279
PRIVATEER SPEECHPACK 3,5	MF 159
PROJECT NOMAD 3,5	MF 229
QUARANTINE 3,5	VF 275
RALLEY 3,5	VF 189
RAVENLOFT 3,5	VF 245
REACH FOR THE SKIES 3,5	139
RED HELL 3,5	MF 319
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 179
RETURN TO ZORK 3,5	MF 99
REUNION 3,5	VF 99
RISE OF THE ROBOTS 3,5 VGA	VF 259
ROBINSON'S REQUIEM 3,5	VF 149
ROI LION 3,5	MF 219
RYDER CUP 3,5	MF 119
SCOTTISH OPEN 3,5	VF 259
SHADOWCASTER 3,5	MF 95
SHERLOCK HOLMES 5 25	MF 65
SIM CITY 2000 KIT URBAIN 3,5	VF 169
SIM CLASSICS I, 3,5	MF 309
SPACE QUEST IV 5 25	VF 99
STRONGHOLD & VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 259
STUNT ISLAND 3,5	MF 139
SUBWAR 2050 3,5	MF 179
SUPER KARTS 3,5	MF 269
SUPERSKI III 3,5	VF 99
SYSTEM SHOCK 3,5	VF 279
TERRACE 3,5	VF 99
THEATRE OF WAR 5,25	MF 79
THE HORDE 3,5	MF 149
TIE FIGHTER 3,5	VF 285
TOWER ASSAULT	MF 279
TRANSPORT TYCOON MISSION 3,5	VF 155
WARRIORS 3,5	VF 275
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 225
WIZKID 3,5	MF 135
WOLF 3,5	99
WORMS 3,5	VF 239
X-COM - TERROR FROM THE DEEP- 3,5	VF 295
X-WING 3,5	MF 239
ZEPPELIN 3,5	295

CD ROM PC

1942 + F-14 FLEET D. + WINGS OF GLORY	**MF 299**
3-D ULTRA PINBALL	MF 325
10TH ANNIVERSAIRE	189
A 4 NETWORKS	VF 309
ACES COLLECTION -SIERRA-	MF 345
ACROSS THE RHINE	MF 349
ACTION SOCCER	VF 289
ACTUA SOCCER	VF 299
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET	199
AIR POWER	VF 349
ALBION	**TEL**
ALIENS -A COMIC BOOK ADVENTURE-	**VF 365**
ALIEN ODYSSEY	VF 299
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	MF 129
ALONE IN THE DARK III	VF 379
AL UNSER JR -WINDOWS 95-	VF 289
ANVIL OF DAWN	**TEL**
APACHE LONGBOW	VF 389
ARE YOU AFRAID OF THE DARK	**MF 399**
ARMORED FIST	MF 249
ASCENDANCY	VF 359
ASSAULT RIGS	**TEL**
ATTACK STACK (9 CD)	269
BATTLE BUGS	VF 219
BATTLE CHESS COLLECTION	149
BATTLEDROME	MF 219
BATTLE ISLE	MF 119
BATTLE ISLE 3	**VF 359**
BC RACERS	MF 259
BENEATH A STEEL SKY + CANNONFODDER	VF 319
BERLIN	**TEL**
BERMUDA SYNDROME	**TEL**
BIG RED RACING	**TEL**
BIOFORGE	VF 329
BIT MAP BROTHERS COMPILATION	MF 199
BOBBY FISHER TEACHES CHESS	MF 299
BOB DYLAN HIGHWAY 61	349
BODY BLOWS	129
BRAIN DEAD 13	**TEL**
BRETT HULL HOCKEY 95	MF 349
BUREAU 13	289
BURIED IN TIME	**VF TEL**
BURN CYCLE	VF 279
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	MF 199
CAESAR II	VF 319
CANNON FODDER II	VF 129
CARTON ROUGE -COUPE DU MONDE-	VF 309
CENTRAL INTELLIGENCE	MF 149
CHAOS CONTROL	VF 309
CHAOS ENGINE	MF 195
CIVNET	**TEL**
COLLECTION AVENTURE -DELPHINE-	VF 239
COLONIZATION	VF 339
COMBAT CLASSICS III	MF 289
COMMAND & CONQUER	VF 359
COMMAND : ACES OF THE DEEP (WINDOWS 95)	VF 369
COMMANDER BLOOD	VF 229
CONQUERORR A.D. 1086	**TEL**
CONSPIRACY	VF 99
COVER GIRL STRIP POKER	129
CREATURE SHOCK	VF 129
CRITICAL PATH	179
CRUSADER : NO REMORSE	VF 359
CYBERIA	269
CYBER JUDAS	**TEL**
CYBERMAGE	**TEL**
CYBERWAR	VF 369
CYCLEMANIA	MF 129
CYCLONES -SSI-	MF 99
DARK LEGIONS	239
DARK FORCES	VF 349
DAY OF THE TENTACLE	VF 159
DAWN PATROL	MF 129
DELTA V	MF 149
DESCENT	MF 279
DESERT STRIKE	169
DESTRUCTION DERBY	MF 309
DEUS EX MACHINA	**TEL**
DIGITAL LOVE	MF 159
DIGGERS	129
DISCWORLD	VF 189
DOCTEUR RADIAKI	MF 135
DOMINUS	289
DOOM II	MF 359
DRACULA UNLEASHED	199
DRAGON LORE	VF 189
DRAGONSPHERE	MF 149
DREAMWEB	MF 149
DUKE NUKEM 3D	**TEL**
DUNGEON KEEPER	**TEL**
DUNGEON MASTER II	VF 399
EARTHSIEGE	159
ECSTATICA	MF 179
EMPIRE II	**MF 269**
EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3	VF 159
F1 GRAND PRIX II*	**VF 349**
FADE TO BLACK	VF 375
FATAL RACING	MF 289
FIELDS OF GLORY	VF 179
FIFA INTERN. SOCCER + GRAVIS GAMPAD	249
FIFA SOCCER 96	VF 355
FIRST ENCOUNTER	VF 289
FIGHTER DUEL	**MF 299**
FIGHTER WING	MF 319
FLIGHT LIGHT	MF 319
FLIGHT PACK 2 COMPILATION	189
FLIGHT SIM TOOL KIT	MF 139
FLIGHT UNLIMITED	VF 299
FOOTBALL LTD.	**TEL**
FORMULA 1 GRAND PRIX	MF 169
FORT BOYARD	VF 299
FRANKENSTEIN	**TEL**
FRONTIER COMPILATION	MF 319
FULL THROTTLE	VF 379
FX FIGHTER	MF 249
GABRIEL KNIGHT II	**TEL**
GADGET -WINDOWS-	335
GENE WARS	**TEL**
GOBLINS	MF 259
GOLDEN 10 COMPILATION	MF 199
GRAND PRIX MANAGER	**VF 345**
GREAT NAVAL BATTLES II	MF 139
GREAT NAVAL BATTLES III	MF 299
GREMLIN COLLECTION	119
GUILTY	VF 329
GUNSHIP 2000	MF 179
HAMMER OF THE GODS	MF 159
HARD BALL 4	299
HARD BALL 5	349
HARPOON CLASSIC VERSION 1,5	249
HEART OF DARKNESS*	**VF 359**
HEIMDALL II	VF 149
HELL	VF 379
HELLFIRE ZONE	MF 219
HEROES OF MIGHT & MAGIC	**VF 329**
HEXEN (HERETIC 2)	MF 339
HI-OCTANE	VF 369
INDIANA JONES III	VF 139
INDY CAR RACING	MF 129
INDY CAR RACING 2	**MF 275**
INFERNO	VF 209
INHERIT THE EARTH	139
IN THE FIRST DEGREE	**TEL**
IRON ASSAULT	VF 299
IRON HELIX	199
ISHAR TRILOGY	VF 259
JAGGED ALLIANCE	VF 259
JET FIGHTER III	**TEL**
JET SKI RAGE	**TEL**
JEWELS OF THE ORACLE	VF 309
JOURNEYMAN PROJET TURBO -WINDOWS-	149
JUMP RAVEN	MF 299
JUNGLE STRIKE	MF 179
KINGDOM O'MAGIC	**TEL**
KING QUEST COLLECTOR 1-6	249
KING'S QUEST VII	VF 345
KYRANDIA II - HAND OF FATE -	VF 129
KYRANDIA III -MALCOM'S REVENGE-	VF 129
L'ENTRAINEUR*	**VF 349**
LABYRINTH OF TIME	MF 129
LANDS OF LORE	MF 129
LEGEND OF KYRANDIA + HOOK	189
LEISURE SUIT LARRY COLLECTOR	MF 299
LEMMINGS 3D	MF 349
LES GUIGNOLS DE L'INFO	**TEL**
LINKS 389 PRO	MF 249
LINKS COLLECTOR	MF 119
LITIL DIVIL	MF 129
LITTLE BIG ADVENTURE	VF 335
LIVE ACTION FOOTBALL	MF 349
LOOM	MF 159
LORDS OF MIDNIGHT	VF 365
LOST EDEN	VF 249
L-ZONE 2. YERS. -WINDOWS-	309
M1 TANK PLATOON	139
MACHIAVELLI THE PRINCE	MF 299
MADDEN NFL 96	**TEL**
MAGIC CARPET 2	VF 369
MANTIS	MF 399
MARCO POLO	VF 289
MARINE FIGHTERS -DATA-	VF 209
MASTER PIECE COLLECTION -SSI-	**299**
MASTER OF MAGIC	VF 309
MASTER OF ORION	MF 179
MECHWARRIOR II	VF 359
MEGA RACE	MF 139
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	MF 119
MICRO MACHINES II EDITION SPECIALE	**VF 229**
MIG-29 FULCRUM & GUNSHIP	**MF 119**
MILE HIGH CLUB (8 CD)	359
MISSION CRITICAL*	**MF 329**
MONKEY ISLAND	VF 149
MONKEY ISLAND 2	VF 159
MONOPOLY	**MF 289**
MORTAL COIL	**MF 269**
MORTAL KOMBAT 3	MF 299
MYST	VF 379
MYSTIC MIDWAY	MF 149
MYTHES ET LEGENDES	**VF 279**
NASCAR TRACK PACK	MF 189
NAVY STRIKE	**MF 289**
NBA JAM	**TEL**
NBA LIVE 96	**TEL**
NEED FOR SPEED	MF 349
NHL HOCKEY	**MF 109**
NHL HOCKEY 96	MF 389
NHL HOCKEY 95	MF 325
NOCTROPOLIS	**VF 129**
NORTH & SOUTH	99
NOVASTORM (+ 2 JEUX)	239
OVERLORD	VF 139
PACIFIC ISLAND	MF 149
PANZER GENERAL II	**299**
PERFECT PINBALL	MF 179
PGA 486 + FIFA SOCCER + F1 GRAND PRIX	**MF 299**
PHANTASMAGORIA	**VF 439**
PHANTASY FEST COMPILATION	189
PINBALL FANTASIES DELUXE	MF 279
PINBALL ILLUSIONS	MF 265
PINBALL MANIA -WINDOWS-	MF 279
PITFALL -WINDOWS 95-	VF 365
PIZZA TYCOON	299
PLAYER MANAGER II	VF 289
POLICE QUEST SWAT	**TEL**
POPULOUS II + POWERMONGER	MF 119
POWER DRIVE	MF 179
POWERHOUSE	VF 359
PRIMAL RAGE	MF 289
PRISONER OF ICE	VF 309
PRIVATEER	MF 119
PRO HOCKEY 95	VF 339
PROJECT NOMAD	MF 239
PRO PINBALL : THE WEB	**MF 279**
PSYCHIC DETECTIVE	**TEL**
PSYCHOTRON	MF 339
PSYCHO PINBALL	**VF 299**
QUARANTINE	VF 269
QUEST & FUN	MF 169
QUEST FOR GLORY IV	MF 299
RAVENLOFT	**149**
RAVEN PROJECT	**VF 349**
RAYMAN	**VF 299**
REBEL ASSAULT	VF 199
REBEL ASSAULT 2	**MF 365**
RED BARON + RAILROAD TYCOON	MF 139
RED GHOST*	**VF 369**
RED STORM RISING + SILENT SERVICE II	MF 139
RENEGADE -BATTLE FOR JACOBS STAR-	MF 299
RETRIBUTION	MF 149
RIDDLE OF MASTER LU	**TEL**
ROAD WARRIOR	**MF 299**
ROYAL FLUSH PINBALL	249
SAM & MAX -HIT THE ROAD-	VF 199
SCREAMER	MF 259
SEA LEGENDS	**TEL**
SECRET WEAPONS OF THE GERMAN LW	MF 159
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	VF 289
SHADOWCASTER	MF 119
SHADOW OF THE COMET	VF 299
SHANNARA*	**MF 329**
SHELLSHOCK	**TEL**
SHIVERS	**TEL**
SILENT HUNTER	**TEL**
SIM CITY 2000 -COLLECTION-	VF 359
SIM CITY ENHANCED	VF 129
SIM ISLE*	**VF 335**
SIMON THE SORCEROR	VF 339
SIMON THE SORCEROR II	**TEL**
SIM TOWER*	**VF 329**
SLIPSTREAM 5000	MF 239
SPACE HULK	**MF 109**
SPACE QUEST 6	VF 345
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	MF 319
SPACE SHUTTLE	139
SPACESHIP WARLOCK	MF 319
SSN-21 SEAWOLF	VF 119
STAR CRUSADER	MF 289
STARDUST SUPER EDITION	MF 139
STAR TREK 25. ANNIVERSAIRE	VF 129
STAR TREK EMISSARY COLLECTION	299
STAR TREK - THE NEXT GENERATION	VF 369
STEEL PANTHERS	**MF 355**
STONEKEEP	**VF 449**
STRICKE COMMANDER	MF 119
STRIKER	MF 279
STRIP POKER PRO	**VF 259**
SUKHOI SU-27	**VF 359**
SUPER KARTS	VF 279
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	MF 269
SYNDICATE + UFO	VF 239
SYNDICATE PLUS	VF 119
SYSTEM SHOCK	VF 349
TANK COMMANDER	VF 329
TERMINAL VELOCITY	MF 275
TEK WAR	**TEL**
TFX EUROFIGHTER 2000	**VF 319**
THE 7TH GUEST	MF 129
THE 11TH HOUR	**VF 359**
THE CIVIL WAR	VF 359
THE DAEDALUS ENCOUNTER	VF 329
THE DARK EYES	**TEL**
THE DIG	**MF 359**
THEIR FINEST HOUR	MF 159
THEME PARK + TRANSPORT TYCOON	**VF 329**
THE ORION CONSPIRACY	VF 229
THE PERFECT GENERAL II	MF 379
THIS MEANS WAR	**TEL**
THORIN'S PASSAGE	**VF 359**
THUNDERSCAPE	**TEL**
TIE FIGHTER COLLECTION	**MF 349**
TIME GATE - LE SECRET DU TEMPLIER-	**VF 329**
TILT	MF 259
TOP GUN*	**MF 349**
TRANSPORT TYCOON DELUXE	VF 299
TRIVIAL PURSUIT	**MF 289**
ULTIMA 7 THE COMPLETE	MF 129
ULTIMATE DOOM	MF 229
ULTIMATE FOOTBALL	309
ULTIMATE GAME COLLECTION	199
UNDER A KILLING MOON	**VF 219**
UNIVERSE	MF 119
US NAVY FIGHTER GOLD	VF 429
VIRTUA CHESS	VF 349
VIRTUAL POOL	MF 349
VOODOO LOUNGE ROLLING STONES	MF 249
WARCRAFT	MF 349
WARCRAFT II	**MF 349**
WAR GAME COLLECTION -SSI-	299
WARHAMMER *	**MF 359**
WARRIORS	VF 299
WEREWOLF VS COMANCHE	VF 379
WETLANDS	MF 289
WHO SHOT JOHNNY ROCK	329
WING COMMANDER II	MF 119
WING COMMANDER 4	**TEL**
WIPE OUT	MF 299
WITCHAVEN	MF 299
WOLF	VF 249
WORMS	VF 279
WORLD OF XEEN	239
WRESTLE MANIA	**TEL**
X-COM -TERROR FROM THE DEEP-	VF 299
X-WING COLLECTOR	MF 339
Z*	**VF 299**
ZEPHYR	MF 99
ZEPPELIN	299
ZONE RAIDERS	**TEL**
ZORRO	MF 259

EDUCATIFS ET CULTURELS

10 ANS DE FORMULE 1 AYRTON CD PC	259
ANGLAIS + AVANCE CD PC	419
ANGLAIS + BUSINESS CD PC	419
ANGLAIS + CONFIRME CD PC	419
ANGLAIS + DEBUTANT CD PC	419
ANGLAIS + MOYEN CD PC	419
ATLAS DE L'EUROPE CD PC	299
AVENTURES EN SAFARI CD PC MAC	249
CEZANNE CD PC MAC	359
CINEMANIA 95 CD PC	399
DICT. HACHETTE MULTIMEDIA CD PC	649
EN COMPAGNIE DES BALEINES CD PC	**279**
EXPEDITION AMAZONE HYBRIDE CD PC	279
GALILEE CD PC	**319**
GAUGUIN, BAUDELAIRE, TCHAIKOVSKI CD PC MAC	319
KIYEKO CD PC	259
LA CONQUETE DE L'ESPACE CD PC	299
LES FABLES DE LA FONTAINE CD PC MAC	319
LES STARS DU LOUVRE CD PC MAC	279
LE TRESOR DE SAN DIEGO HYBRIDE CD PC	279
MON PREMIER DICTIONNAIRE CD PC	425
PARIS CD PC	299
REMBRANDT CD PC	329
REQUINS ! CD PC	**279**
RODIN CD PC MAC	335
SIM TOWN -WINDOWS- CD PC	289
TUNELAND CD PC	269
ULYSSE CD PC MAC	259
VAN GOGH CD PC	299
VERMEER CD PC	329
L'ECOLE BUISSONNIERE -WINDOWS- :	
• AU PAYS DES REVES CD PC	259
• DANS LE TEMPS CD PC	259
• DANS L'ESPACE CD PC	259

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

GRAVIS JOYSTICK IBM FIREBIRD	349
GRAVIS JOYSTICK IBM NOIR	249
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	285
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
GRAVIS FLICHTSTICK PHOENIX	799
HAUT-PARLEURS SCREEN BEAT	199
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	599
MANETTE FLIGHT CONTROL + COMANCHE	VF 689
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VOLANT FORMULA T2 PC	1199
ACM GAME CARD THRUSTMASTER	279
SOUND BLASTER 16 PRO	749
SOUND BLASTER AWE 32 VALUE	1199
SOUND BLASTER AWE 32 IDE	1749
SOUND BLASTER 16 VALUE	779
KORG WAVE UPGRADE	929
RUDDER CONTROL SYSTEM -THRUSTMASTER -	999
MICROSOFT SIDEWINDER 3D PRO + FURY 3	529
XL ACTION CONTROLEUR -THRUSTMASTER-	279

AMIGA

1869 A1200	MF 85
ALL NEW WORLDS OF LEMMINGS A1200	MF 69
BEAUJOLLY COMPILATION	249
BENEFACTOR	MF 69
BILLARD AMERICAIN	MF 89
BITMAP BROTHERS COMPILATION	MF 109
BLASTAR	MF 199
BLOB	MF 189
BODY BLOWS	MF 175
BRIAN THE LION AMIGA 1200	MF 199
BUBBA 'N' STIX	MF 59
CAMPAIGN II	155
CANNONFODDER II	VF 239
CARTON ROUGE A1200	VF 279
CRASH DUMMIES	MF 159
DAWN PATROL	315
DESERT STRIKE	129
DREAM TEAM COMPILATION	MF 139
DONK - SAMURAI DUCK -	MF 115
ELEMANIA	MF 99
FOX COLLECTION	MF 99
GUNBOAT	129
HEIMDALL II A1200	VF 169
HEROE QUEST II	139
HIRED GUNS	MF 65
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER 94	MF 59
JAMES POND III A1200	MF 65
JUMP COLLECTION	MF 99
K240	MF 139
KGB	VF 189
KICK OFF III A 1200	VF 285
KING'S QUEST I - SIERRA -	MF 129
LEISURE SUIT LARRY I - SIERRA -	MF 129
LE ROI LION A1200	VF 249
LOTUS TRILOGY	MF 99
LURE OF THE TEMPTRESS	VF 109
MAGIC BOY	MF 189
MANCHESTER UNITED	149
MONSTERBUSINESS	MF 109
MORTAL KOMBAT I	MF 109
MR NUTZ	MF 99
OSCAR AMIGA 1200	MF 259
OVERLORD	VF 255
PAPERBOY 2	MF 99
PARASOL STARS	MF 119
PATRICIAN	VF 99
PINBALL ILLUSION A1200	MF 249
POWERMONGER	149
REACH FOR THE SKIES	135
RISE OF THE ROBOTS	VF 269
RISE OF THE ROBOTS A1200	VF 289
RUFF'N TUMBLE	MF 139
RYDER CUP AMIGA 1200	MF 235
SECOND SAMURAI	MF 59
SENSIBLE SOCCER 92/93	MF 155
SHADOW FIGHTER	MF 149
SIERRA SOCCER	MF 129
SIM CITY 2000 A1200 (4Mo RAM)	VF 265
SIM CLASSICS	159
SIM LIFE (1,5 MB)	MF 65
SIM LIFE A1200-4000	MF 75
SOCCER KID	139
STARLORD	VF 269
SUBWAR 2050 A1200	VF 249
SUPERSKIDMARKS	MF 229
TENNIS CUP 2	MF 79
TERMINATOR 2 ARCADE GAME	MF 89
THEME PARK A 1200	VF 285
TOTAL CARNAGE	MF 59
WAXWORKS	VF 99
WIZ 'N LIZ - PSYGNOSIS	MF 229
WOLFCHILD	MF 135
X-MAS LEMMINGS 94	MF 55
ZOOL II	MF 99

MF = MANUEL EN FRANCAIS - VF = VERSION EN FRANCAIS
* LOGICIEL PAS ENCORE DISPONIBLE A LA DATE D'IMPRESSION

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

RCS PONTOISE B 393 461 082

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port	
		Total	

FRAIS DE PORT France : 30 F → Livraison 24/48 h

DOM + CEE + Suisse : 60 F TOM : 90 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

OUI Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h → pour livraison en 24 h

Nom.....

Adresse.....

.....Tél : .....

Code postal.....Ville .....

Règlement :

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40F)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement

❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

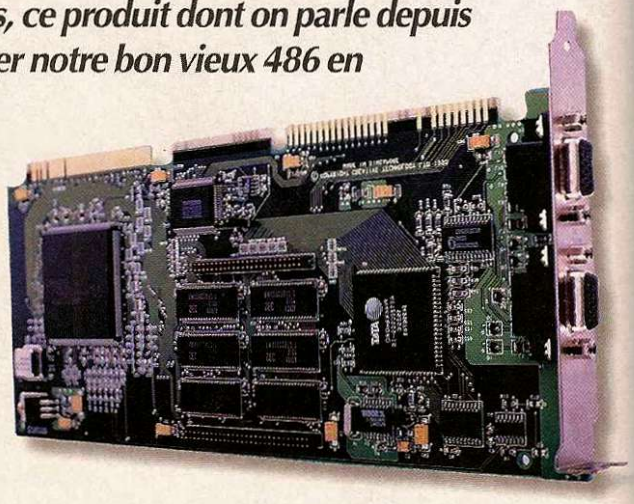
Date d'expiration :...../..... Signature obligatoire .....

*Ou commande sur papier libre

GEN 4 01/96

3D Blaster

Un nouveau produit Creative est toujours un grand moment. Quand, en plus, ce produit dont on parle depuis des mois est censé transformer notre bon vieux 486 en machine de jeu surpuissante qui va nous gaver de 65 000 couleurs en haute résolution, là, cela devient un véritable évènement. Le plus dur fût donc de se procurer la bête. C'est donc le journaliste le plus chiant, mais aussi le plus compétent de Pressimage dans le domaine technique que nous avons lâché sur l'affaire, j'ai nommé Stéphane Kauffmann.



DISPONIBILITÉ : **JANVIER 96.**

PRIX : **ENVIRON 2 500 F.**

NOTE : ★★★

CONSTRUCTEUR : **CREATIVE LABS.**

Les spéculations ont été bon train et l'attente était grande ! La voilà enfin, là, entre nos mains, cette fameuse carte accélératrice 3D qui est censée donner une nouvelle dimension aux jeux. Enfin pour l'instant cette dimension sera réservée aux 486 puisque la carte n'est disponible actuellement qu'en version VLB (Local Bus). La version PCI plus puissante devrait suivre sous peu. Que nous promet Creative avec la 3D Blaster ? Elle accélère bien évidement la 3D dans les jeux en étant capable de décharger le processeur central du PC d'un certain nombre de tâches. Elle va ainsi gérer les polygones (jusqu'à 200 000), assurer le lissage, les textures, l'apparition de ces derniers et le tout bien sûr en temps réel. En outre, elle permet en 640X480, résolution idéale pour les jeux, d'afficher jusqu'à 65 000 couleurs en lieu et place des traditionnels 256. Pour ce faire, la carte dispose de 2 Mo de Ram ultérieurement upgradables à 4. Elle est livrée avec quatre vrais jeux ce qui est un effort salutaire : Magic Carpet +, Nascar Racing, Flight Unlimited et Rebel Moon. Tous ces logiciels sont spécifiques à la 3D Blaster comme devront l'être tous les jeux sauf ceux qui utiliseront les nouvelles routines 3D de Windows 95 compatibles avec la carte de Creative. L'installation de la carte Plug'n Play se fait sans difficulté avec un manuel bien expliqué, même si le Plug'n machin reste assez théorique, mais, et c'est l'essentiel, nous avons toujours réussi à la faire fonctionner. Une fois installée, un tout petit driver sera résident en mémoire et la carte ne vous embêtera pas tant qu'elle ne sera pas sollicitée par un soft qui lui est destiné.

Mais, je sens que vous commencez à trépigner. « Fi de tout ce blabla et annoncez-nous les résultats ! » Bon d'accord, je suis magnanime. Commençons par les logiciels fournis.

Rebel Moon : le seul jeu créé pour la carte : malheureusement la jouabilité ▼ n'est pas au rendez-vous.

Hi-Octane version 3D Blaster. De loin le meilleur des jeux testés mais il n'est ▼ pas inclus !

◀ Magic Carpet : une photo « VGA » de la version normale et deux photos de la version 3D Blaster, dont une du Scénario Disk. Devinez ce qui est quoi !

Rebel Moon est le seul à avoir été développé spécifiquement pour la carte mais cela a dû se faire dans l'urgence car le résultat n'est guère convaincant. Il s'agit d'un Doom en haute résolution certes, mais avec peu de couleurs, et surtout un intérêt pour le moins limité. Il faut avouer que ça bouge correctement sur un DX2 66 et que c'est fluide sur un DX4 100. Les trois autres jeux sont des adaptations de jeux existants et plus précisément de la version SVGA rendue compatible avec la 3D. Magic Carpet + est fourni avec le Scénario Disk (une bonne chose). Peu de différences de vitesse entre un DX2 et DX4, cela va de fluide à saccadé par moments mais c'est en tous les cas jouable. Par contre le déplacement est assez lent. Néanmoins c'est « le jeu » du package de par son intérêt et sa beauté. Nascar Racing est fluide dès le DX2 en enlevant quelques détails mais vu ce qu'il y a à l'écran même en SVGA, le contraire eut été désespérant. Ceci dit Nascar n'est vraiment pas une franche réussite. Reste Flight Unlimited, vous pensez ce qui vous plaira de ce logiciel controversé, par contre au niveau de la fluidité (là nous sommes en 640X480) et en jouant sur les détails, vous pouvez le rendre jouable sur DX2 en enlevant tout. Avec le réalisme maximal même sur DX4 100, il reste saccadé. Il n'y a décidément pas de miracles. Toutes ces remarques doivent certainement vous décevoir un peu mais il faut relativiser. Ces jeux n'ont pas été conçus dès leur genèse pour la 3D Blaster et à mon avis n'exploitent qu'une partie de ses possibilités. Il faudra attendre les premiers vrais jeux pour émettre un jugement définitif. On peut faire confiance à Creative pour l'offre logicielle puisque, en tant que leader sur le marché des périphériques et au vu des accords signés avec la majorité des éditeurs, les produits devraient déferler. Le seul jeu hors package à notre disposition lors du test était Hi-Octane de Bullfrog. Encore une adaptation me direz-vous. Certes mais là on sent qu'il y a eu un réel travail de conversion. La version 3D est légèrement plus belle, évidement en haute résolution et fluide sur un DX4 100. Sur DX2, la fluidité dépendra du nombre de véhicules présents à l'écran et variera de fluide à très saccadé. Mais le jeu est bien sûr toujours aussi génial en soi.

Avant de conclure, il ne faut quand même pas perdre de vue que la quasi totalité de ces logiciels en SVGA sont injouables sur un Pentium tellement ils sont saccadés. La 3D Blaster montre donc bien ses capacités et son potentiel est sûrement énorme. Maintenant est-ce qu'elle remettra votre 486 dans le coup : à voir. D'abord, elle est quand même assez chère et il y a deux risques. Celui, d'une part, de ne pas voir les jeux que vous convoitez sortir en version 3D Blaster. D'autre part, qu'une partie des jeux à venir seront plutôt écrits pour la version PCI qui va sortir pour les Pentium et que vous vous retrouviez de nouveau à la traîne. À vous de décider et je reconnais que ce n'est pas simple puisque spéculatif. En tous les cas, nous attendons avec impatience la version PCI, car associée à un gros Pentium, on verra peut-être enfin des simulateurs de vol en SVGA beaux et vraiment rapides. ■

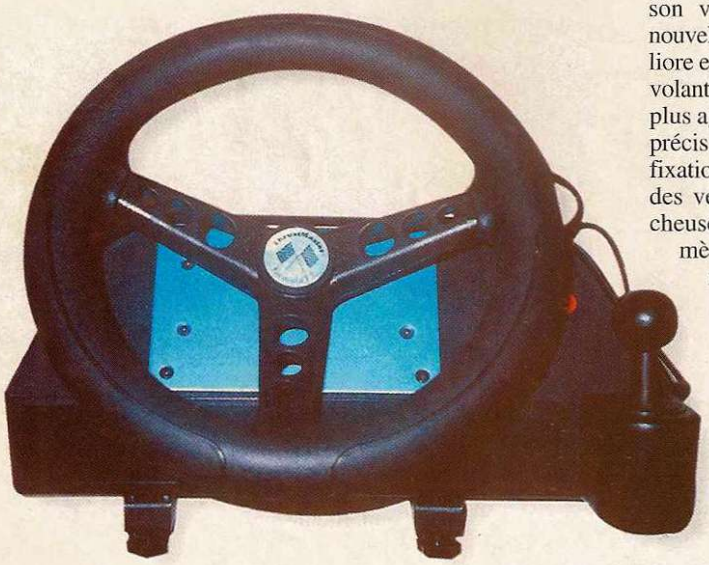
Flight Unlimited : ▲ en moyen-beau jouable sur DX4 100.

Nascar Racing 3D : le jeu est fluide mais toujours aussi mauvais. ▼

Volant Thrustmaster T2

◀ Pour avoir accès au circuit caché de The Need For Speed, le T2 est l'accessoire idéal...

L'inflation en matière de jeux de voitures atteint actuellement des sommets et le plus attendu est encore à venir. À point nommé, Thrustmaster réactualise donc son volant avec une nouvelle version qui améliore encore le réalisme. Le volant est plus petit avec une matière plus agréable au toucher. Il est plus précis et offre plus de résistance. La fixation à la table ne se contente plus des ventouses qui avaient une fâcheuse tendance à se décoller cent mètres avant l'arrivée mais permet un maintien solide avec des bras articulés vissés. Enfin, le pédalier dispose maintenant de vraies pédales en lieu et place des roulettes grotesques du précédent. Seul défaut, il est trop léger et il faut le maintenir avec le deuxième pied. Tableau très positif en somme pour cet accessoire indispensable à la simulation automobile car autant un joystick peut imiter le manche d'un F16 autant pour une voiture il relève plus de la caisse à savon. Alors si le prix encore élevé ne vous rebute pas : n'hésitez pas ! ■



DISPONIBILITÉ : **DISPONIBLE.**
PRIX : **ENVIRON 1 290 F.**
NOTE : ★★★★
CONSTRUCTEUR : **THRUSTMASTER.**

Lecteur CD-Rom 4X Pioneer

Je le sens, vous êtes sur le point de craquer : votre lecteur simple vitesse ne fonctionne plus qu'avec la moitié des jeux et vous ne pouvez plus le voir en peinture. Votre carte son pourtant vous satisfait encore pleinement alors seul un lecteur CD-Rom IDE se branchant comme un disque dur pourra vous convenir. Actuellement le 4X semble être le rapport qualité-prix le plus raisonnable, surtout qu'il peut-être plus rapide qu'un 6X pour peu que son temps d'accès soit meilleur.

À ce petit jeu, le Pioneer gagne haut la main. Avec ses 140 ms, il pulvérise la concurrence. En clair dans un jeu, par exemple Wing Commander, le chargement d'une mission sera plus rapide qu'avec certains 6X. Par ailleurs, sa mécanique est saine, son fonctionnement silencieux, et le chargement se fait bien évidement par tiroir motorisé. Dans sa dernière mouture, il est livré avec un driver Windows 95, et plus généralement son installation ne pose pas de problème. Pour un prix similaire à la concurrence et des performances étonnantes, le Pioneer représente vraiment un bon choix. ■

DISPONIBILITÉ : **DISPONIBLE.**
PRIX : **ENVIRON 1 300 F.**
NOTE : ★★★★★
CONSTRUCTEUR : **PIONEER.**

32 ou 64 bits ?

Le magazine des consoles nouvelles génération

est en vente libre

Chez votre marchand de journaux

Actuellement en kiosque

PREHISTORIK 2

Un super jeu d'arcade avec plus de 170 bonus à ingurgiter MIAM.

PC Disquettes également disponibles

disponibles par correspondance auprès de

PRESSIMAGE, Hors-Séries, 5/7 rue Raspail 93108 MONTREUIL-CEDEX

Règlement uniquement par Chèque ou Mandat libellé à l'ordre de PRESSIMAGE.

Nom:.....
Prénom:.....
Adresse:.....
.....
CP:..... VILLE:.....
☐ PC Disquette/ PREHISTORIK2-64 F
☐ Superski2 -64 F ☐ Moktar -64 F ☐ Drakkhen-64 F
☐ 2 titres-120 F ☐ 3 titres-170 F ☐ 4 titres-215 F
☑ + Port et frais d'expédition =15 F
soit un montant total de F.

G4 84

LE PC EST VOTRE UNIVERS ?

Chaque mois, un magazine et un CD-Rom. Chez votre marchand de journaux

CD-Rom PC

VOUS AIDE À LE CONSTRUIRE

L'UNIVERS DU CD ROM

C'est toute l'actualité du CD ROM sur PC
Téléphonez du lundi au samedi de 10h à 19h

93.33.22.32

Votre jeu chez vous en **48 h**

CD JEUX

11 th hour	355	Master of magic	315
1st encounters	259	Mech warrior 2 vf	345
A4 network	319	Megarace 2	375
Across the rhine	339	Micro machines2	245
Action soccer 96	275	Monopoly	279
Actua soccer	309	Myst vf	369
Air power	349	Navy strike	299
Al junser vf win95	275	Nba live 96	379
Albion	349	Nhl hockey 96	379
Alien odyssey	309	Offensive	315
Alien virus	319	Orion conspiracy	329
Anvil of down	309	Perfect general 2	349
Apache longbow	369	Phantasmagoria	439
Armored fist	179	Pitfall win95	349
Asterix	279	Pizza tycoon	299
Bad day on mid.	359	Player manager 2	279
Battle isle 3 win95	349	Police quest swat	379
Caesar I	139	Pro pinball the web	275
Cannon fonder 2	119	Psychic detective	359
Chronomaster	289	Raven	329
Civil war vf	349	Rayman	299
Colonization vf	329	Rebel assault 2 nf	369
Crusade	335	Red ghost vf	369
Cybermage	385	Renegade	299
Dark forces vf	339	Riddle of master lu	325
Doom 2 extra level	179	Schivers nf	339
Dungeon mast2 vf	389	Sea legend	309
Earth worm jim 2	285	Sensible golf	235
Empire II	249	Separation anxiety	329
Fade to black vf	369	Star trek : tng vf	345
Fatal racing	305	Steel panther	349
Fields of glory	179	Sukhoi-su27 win95	349
Fifa 96 vf	379	Superkarts	189
Fifa+Pga+F1gp	295	Tek war	295
Flight unlimited	265	The dark eye vf	359
Football pro 96	289	The dig nf	369
Fort boyard	305	The dig vf	379
Full throttle vf	365	The hive win95	295
Gabriel knight 2	399	The ultimate doom	245
Goblins 3	139	Them park+tr.tyco	325
Grand prix	159	Thexder	279
Grand prix 2	345	Tie fighter col. vf	345
Grand prix manage	335	Top gun	329
Hand of fate	145	Torins passage vf	355
Hero. might magic	345	Touche	325
Hexen	299	Trans. tycoon delx	289
In the 1st degree vf	375	Uss ticonderanga vf	349
Jet fighter	375	Virtual pool	349
Jewels of the oracl	295	Virtual snooker	399
Kol dragonlore	139	Warcraft 2 nf	349
Kol lucas dott	139	Warhammer	349
Kol lucas indy 4	139	Werewolf-comanch	349
Kol lucas loom	139	Wetlands nf	269
Kol monkey	139	Wing commander4	445
Kol monkey 2	139	Wing nuts	289
Kol rebel assault	169	X-com t.o.t.deep	299
Kol sam & max	169	X-wing col	335
Loadstar	289	Z vf	285
Lord midnight3 vf	355		
L'entraineur vf	349		

CD CULTURELS

10 ans de f1 Ayrton	255
Atlas mondial	249
Carte postale	419
Chateaux de la loire	399
Coffret animaux	325
Coffret découverte	359
Défi de l'univers	269
Dictionnaire hachette	629
Encyclo La musique	459
Kiyeko	249
La cigale et la fourmi	209
La fontaine	319
Le cinéma français	359
Le louvre	389
Légende ferrari	259
Légende porsche	259
Leonard : les tableaux	279
Les stars du louvre	259
L'aviation	389
Michel ange	369
Paris	259
Planète océan	269
Safari	299
Ulysse	259
Van gogh	299
Voyage en france	299

CD CHARMES

All girl party	169
Big boob babes	219
Box of'x v1	199
Box of'x v2	199
Box of'x v3	199
City of sin	169
Climax	169
Dripping with desir	199
Elite americ. models1	189
Elite americ. models2	189
Elite europe models2	189
Elite europe models2	189
Erotic virtual sample	139
Gay girls	179
Girl delux	139
Girls of spice 2	219
Hollywood babylone	199
Homo alone	169
Hot shot	169
Hot & horny	169
Interview de pauline	329
Maddams family	249
Mpeg 3 wives	219
Mpeg no man's land2	219
Pussy galore	179
Sexual instinct	199
Slidding in	169
Trinity loren	219
Virgins 2	269
Virtual sex shot	299
Virtual valerie 2	349

(dans la limite des stocks)

L'UNIVERS DU CD ROM 1,Avenue des capucines 06600 ANTIBES

Nom..... Titres..... Prix.....
Prénom..... ....
Adresse..... ....
....
CP.....Ville..... Port colissimo..... 30 f
Tel..... Contre remboursement..... 35 f
Chèque n°..... Total à payer..... .....
Carte bleue n°..... Date d'expiration.....
Certifie être majeur pour cd charmes Signature

BON DE COMMANDE

Indiquer votre plateforme (Amiga ou PC), .
Remplissez et renvoyez le coupon à :
Diskimage, 135, rue du Fbg St-Denis, 75010 Paris

DE 100 JEUX A PRIX CANON

TITRE DES JEUX	THEME	AM	PC	TITRE DES JEUX	THEME	AM	PC
4TH ET INCHES	Foot.Améric.	■		METAL MUTANT	Arc.Avent.	■	
688 ATTACK SUB	Stratégie		■	MIG 29	Simul.Vol		■
7 COLORS	Réflexion	■		OFF SHORE WARRIOR	Arcade	■	
A-TRAIN CONSTRUCTION SET	Data Disk		■	OM FOOTBALL	Football		
ALPHA WAVES	Simul.Vol	■		ONE STEP BEYOND	Arc./Startégie		■
BATTLE CHESS 4000	Jeu d'échecs	■		OSCAR	Arcade		■
BATTLE CHESS II	J'eu d'échecs		■	OTHELLO KILLER	Réflexion		■
BATTLE COMMAND	Simul.Char	■		PANG	Arcade		■
BATTLE STORM	Shoot'em up			PARASOL STARS	Arcade		■
BILL'S TOMATO GAMES	Arcade		■	PICTIONNARY	Jeu de société		
BOMB'X	Arcade/Sexy			PIT FIGHTER	Combat		
BOSTON BOMB CLUB	Réflex./Strat.		■	PREHISTORIK	Arcade		
BUBBLE BOBBLE	Arcade		■	PRINCE OF PERSIA	Arc./Avent.		
BUDOKAN	Arts Martiaux			PRO TENNIS TOURS	Simul.Sport.		
COMPIL BITMAP Vol.1	Arc.		■	PUSH-OVER	Arc./Stratégie		
COMPIL JUMP	Arcade		■	R-TYPE	Shoot'em up		■
COMPIL LE MONDE DES MERVEILLES	Arcade		■	RACK'EM UP	Billard	■	
COMPIL LES JUSTICIERS 2	Arcade		■	RAINBOW ISLANDS	Arcade		■
COMPIL MAGNUM 4	Arcade/Vol		■	RAMPART	Stratégie	■	
COMPIL NRJ 1	Arc./avent.		■	RANX	Arcade	■	
COMPIL NRJ 2	Arc./avent.		■	ROBOCOP 3	Arcade	■	
COMPIL NRJ 3	Arc./avent.		■	ROBOSPORT	Arc./Stratégie		■
COMPIL SPORT COLLECTION	Sport		■	SIM ANT	Stratégie		
COMPIL UNIVERSE	Arc./Avent.		■	SLEEP WALKER	Arcade		
COOLWORLD	Arcade			SLIDERS	Arcade		
CRAZY CARS II	Courses	■		SPACE GUN	Arcade		■
DAL'X	Arcade/Sexy			STEEL EMPIRE	Stratégie	■	
DISC	Arcade	■		STORM MASTER	Aventure	■	
DRAKKHEN	Jeux de rôles	■		STRIKE FLEET	Strat.Navale		
DUNE	Stratégie	■		STUN RUNNER	S.EM'UP 3D		
ELF	Arcade			SUPER SKI II	Simul.Sport.		
EPIC	Simul.Vol			SUPER SPACE INVADERS	Shoot'em up		■
F-15 STRIKE EAGLE II	Simul.Vol		■	SUPER SPORT CHALLENGE	Athlétisme		■
F-19 STEALTH FIGHTER	Simul.Vol		■	TERMINATOR 2	Arcade		■
F-29 RETALIATOR	Simul.Vol	■		TEST DRIVE 2	Simul.Voiture		■
FIRE & FORGET	Arc./Voiture			THE ADDAMS FAMILY	Arcade		■
FLIGHT SIMULATOR	Simul.Vol		■	THE BLUES BROTHERS	Arcade		
GLOBAL EFFECT	Stratégie	■		THE CYCLES	Course motos		
HOOK	Arc./Avent.		■	THE DREAM TEAM	Basket		■
HOT RUBBER	Moto			THE IMMORTAL	Aventure	■	
HUDSON HAWK	Arcade		■	THE NEW ZEALAND STORY	Arcade		■
INDIANAPOLIS 500	Courses			THE OLYMPIC GAMES'92	Sport		■
JACK NICKLAUS	Golf			THE SIMPSONS	Arcade		
JURASSIC PARK	Arc./Avent.			THE TELLER	Réflexion		■
KID CHAOS	Arcade		■	TITAN	Casse-briques		■
KIG GLOVES II	Arcade		■	TITUS THE FOX (MOKTAR)	Arcade		
KILLER BALL	Foot Futuriste		■	TOKI	Arcade		■
KNIGHT FORCE	Arc.Avent.			ULTIMA VI	Aventure	■	
L'ARME FATALE 3	Arcade			WF EUROPEAN RAMPAGE	Catch/Arcade		
LHX ATTACK CHOPPER	Simul.Hélico	■		WF WRESTLEMANIA	Catch/Arcade		
LOMBARD RALLY	Rally Voitures			WING COMMANDER	Simul.Vol	■	
LORDS OF THE RINGS I	Jeux de rôles	■		WIZKID	Arcade		
MEGALOMANIA	Stratégie		■	WIZZBALL	Arcade		■

□ disponible ■ non disponible GEN4-84

Tarifs : 1 jeu : 50 F. / 2 jeux : 90 F. / 3 jeux : 120 F. / 5 jeux : 150 F. / 7 jeux : 200 F. / 10 jeux : 250 F.
OFFERTS pour 5 jeux achetés : Smash TV (Amiga) ou M4Sherman + goodies (PC) - LES COMPILS. COMPTENT POUR 3 JEUX
Frais de port : 1er jeu : 15 francs, puis 5 Francs par jeu supplémentaire. Livraison sous 10 jours.

Je commande : ___ jeu(x). Total de ma commande : ____ Francs + ____ de port = _____ Francs
NOM : .....Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : .....Ville : .....
Je règle par : ❑ Chèque ❑ Mandat ❑ Carte bancaire
CB N° : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire : |_|_|_|_|

Dans la limite des stocks disponibles. En cas de rupture, titres de remplacement :
_____
Seuls les jeux réellement défectueux peuvent faire l'objet d'un remplacement.

date et signature :

Jeu Multijoueur

Command & Conquer

La guerre entre gentlemen !

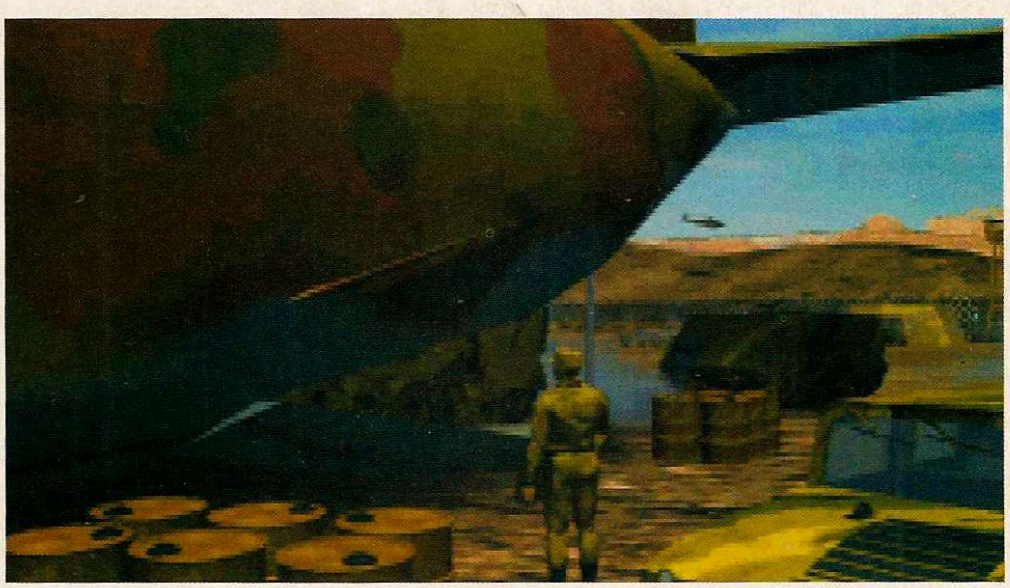
Après avoir franchi la première étape et réussi à se procurer le jeu (ce qui ressemble déjà à une guerre de tranchées, vu que C & C est constamment en rupture de stock !), il ne vous reste plus qu'à appeler votre meilleur ami d'une part, et son PC d'une autre, pour enfin pratiquer la guerre totale, dans un climat de franche camaraderie, s'entend. Pour dissiper tout malentendu dès le départ, vous n'avez besoin que d'un jeu pour jouer en link, étant donné que les deux CD du jeu permettent d'installer C & C et de jouer indifféremment les NOD ou les GDI. Nous ne considérerons ici que le jeu à deux, bien que l'on puisse y jouer jusqu'à quatre en réseau.

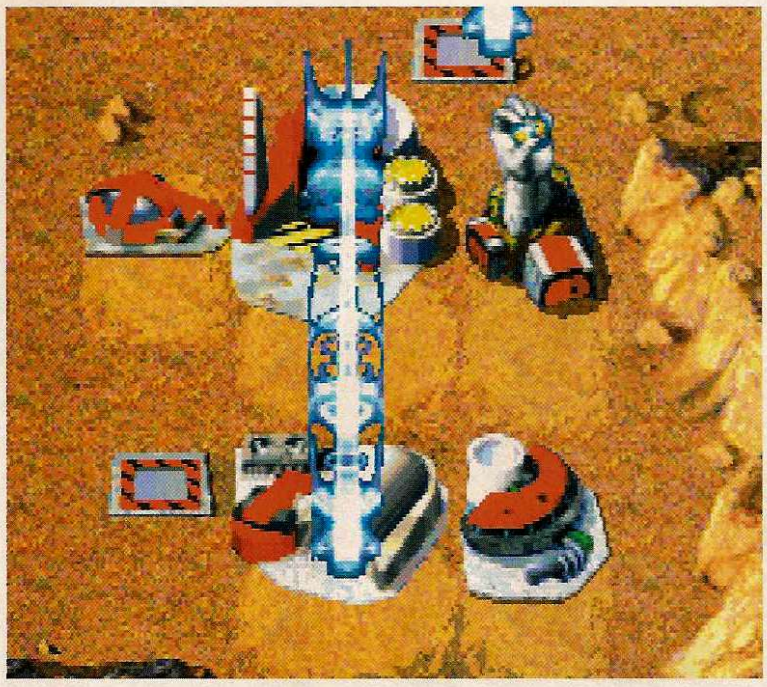
Préparation de mission

Au démarrage d'une session multijoueur, plusieurs options vous permettent de configurer la partie selon vos goûts ou de pimenter un peu le jeu. Dans un premier temps, vous choisirez entre 16 scénarios, qui proposent des types de terrain différents. Les premiers scénarios imposent des limitations sur le type de bâtiments et d'unités constructibles (parfait pour débuter), mais les scénarios ultérieurs vous permettent de tout construire, unités comme bâtiments, et donc tout détruire chez le mec d'en face ! Vous pouvez décider de l'argent dont vous disposerez au départ, mais n'en abusez pas trop, sinon la gestion du tibérium devient vraiment secondaire. Un maximum de 5000 crédits permet déjà de bien développer sa base et son armée sans trop de restrictions. Vous pouvez choisir de jouer sans base, mais alors la partie perd beaucoup de son charme, à moins d'inviter l'ordinateur à se joindre à vous. Vous pouvez alors vous allier temporairement aux unités de votre comparse, en cliquant sur l'une d'entre elles tout en maintenant la touche « a » enfoncée, et nettoyer les deux autres camps gérés par l'ordinateur avant de vous mettre sur la tronche, entre gentils humains civilisés. Notez que vos hommes ne tireront pas sur les unités de la couleur désignée, mais cette action doit être réciproque, sinon rien n'empêche aux autres de continuer à vous considérer comme ennemi, et de faire du tir au pigeon ! Vous pouvez aussi, par la même combinaison, annuler l'alliance, par exemple au moment ou votre prétendu ami s'y attend le moins… D'autre part, à moins d'être adepte du style bourrin, évitez peut-être de choisir trop d'unités au départ. Vous pouvez aller jusqu'à 50, mais une vingtaine semble déjà plus que suffisantes, sinon vous vous retrouvez dès le départ avec un maximum de véhicules lourds, ce qui s'avère plutôt difficile à gérer.

Du côté du piment pour relever un peu la sauce, vous pouvez opter au départ pour l'option « capture du drapeau ». L'annihilation de votre adversaire devient alors secondaire, car pour gagner vous devez vous emparer du drapeau adverse situé au cœur de sa base… et le ramener dans la vôtre sain et sauf !

Finalement, pour ajouter un peu de hasard dans la partie, l'option « caisses » parachute régulièrement des caisses de bonus sur le terrain. Au menu, vous trouverez le plus souvent de l'argent pour financer votre effort de guerre, mais aussi, plus rarement, de bonnes petites choses comme des troupes spéciales (ingénieurs et commandos), un tir de canon à ion ou de missile nucléaire (dommage pour la base d'en face !), ou encore une découverte complète de la carte ou une





réparation automatique de toutes vos unités ! D'un autre côté, les malchanceux tomberont sur des caisses malus (la spécialité d'Éric...), qui effacent l'ensemble du terrain découvert ou sautent à la tronche de l'unité partie la récupérer... Malgré tout, ces dernières sont plutôt rares, et les bonus qui s'offrent à vous valent bien de prendre certains risques ! Bien entendu, les caisses reviendront généralement à celui qui a découvert le plus de terrain et qui le scanne régulièrement pour repérer un éventuel parachutage, alors restez aux aguets !

Les méchants ou les gentils ?

Rien ne vous empêche, en mode deux joueurs, de prendre tous les NOD ou les GDI, mais avant de choisir votre camp, apprenez à connaître les forces et les limitations de chaque type d'armée, en fonction de votre style de jeu. Le GDI par exemple, se rapproche de la doctrine de l'OTAN, avec moins d'unités, mais généralement de meilleure qualité que celles du NOD. Ainsi, un tank GDI est largement supérieur au niveau blindage et armement au tank NOD, ce qui se traduit par la différence de prix (800 contre 600). En règle générale, les véhicules GDI sont plus lourds que les NOD, et sont plus à l'aise en défense statique ou dans des attaques mesurées. Malgré son coût presque équivalent à celui d'un char (700 crédits), ne négligez pas le VBT, qui permet, par exemple de transporter en relative sécurité un squad d'ingénieurs jusqu'au cœur de la base ennemie pour en capturer les bâtiments clé ! Du côté du NOD, l'accent est plutôt porté sur la mobilité. Les véhicules comme les buggies ou les motos de reconnaissance permettent d'effectuer des coups de main fulgurants en zone ennemie. Par exemple, deux ou trois motos peuvent prendre une moissonneuse en embuscade et disparaître avant même que votre adversaire GDI n'aie le temps de réagir ! L'infanterie NOD possède aussi un atout de poids dans le lance-flammes, qui devient vite la terreur de l'infanterie adverse ! En effet, même s'il ne possède pas une très grande portée, un jet de flammes couvre une zone assez large, et un deuxième jet vient à bout de n'importe quel groupe de fantassin. De même, le canon d'assaut NOD peut massacrer l'infanterie, les véhicules légers et s'avère méchamment efficace contre les bâtiments. Par contre, son blindage léger le rend vulnérable et il convient de ne pas le lancer seul à l'aventure !

Conseils tactiques

Pour terminer, nous vous jetons en vrac quelques conseils qui, bien appliqués, mettront à mal le plus coriace des adversaires :

- la clé du succès, en général, réside dans la volonté d'imposer sa loi à l'ennemi. Gardez constamment à l'esprit (gravez-le par exemple en lettres d'or sur le haut de votre moniteur !) que l'activité le remporte toujours sur la passivité. En conséquence, utilisez vos véhicules légers dès le départ pour reconnaître un maximum de terrain. La vue, c'est la vie ! Ne laissez pas de répit à l'adversaire, en lançant des attaques surprises sur ses unités de reconnaissance, ses avant-postes, sa moissonneuse, voire sa base si vous décelez un défaut dans son périmètre de défense. En un mot, asphyxiez-le, arrachez-lui l'initiative pour être à même de lancer le premier l'assaut final !
- une moissonneuse s'avère tout de même très résistante, et sauf erreur flagrante de l'adversaire, vous aurez le plus souvent beaucoup de mal à la détruire. Par contre, une attaque surprise sur la base ennemie peut décider soudainement de la victoire. Faites par exemple diversion en lançant quelques unités sur la moissonneuse, et tandis que l'adversaire se concentre sur sa défense, tentez une manœuvre de flanc sur la base adverse, en utilisant des ingénieurs escortés par une petite force rapide, ou mieux encore, transportés par hélicoptères (attention aux SAM...). Avec l'effet de surprise, et si la base ne dispose pas de défenses trop élaborées,

ASTUCES EXPRESS

CHAOS ENGINE (PC)
Voici les codes pour chacun des mondes, le premier étant pour le Navy, le deuxième pour le Prêtre et le troisième pour le Thug.
Monde 2 : KXJBKHZRXB4L, MQNBK8X6SB#, NTJBKC3SBZG.
Monde 3 : K95BKHZRXB4L, MB1BK8X6SB1, NYDBQWC3SBZG.
Monde 4 : KNSBKHZRXB4L, MZDBK8X6SB1#, N29BKWC3SBZG.

COMPANIONS OF XANTH (PC)
Appuyez sur ALT + F10 pour avoir un menu donnant accès à différentes scènes du jeu.

DAEDALUS ENCOUNTER (PC)
ALT + SHIFT permet de résoudre un puzzle automatiquement. ALT + F5 permet d'accéder aux diverses séquences du jeu.

FATAL RACING (PC)
Entrez ces mots comme votre nom. Pour accéder aux voitures spéciales : SUICYCO, MAYTE, 2X4B523P, TINKLE, LOVEBUN. Mode Superdestruction : SUPERMAN. Voitures humaines indestructibles : DR DEATH. Pour enlever les cheats : REMOVE. Voir la séquence de fin de championnat : CUP WON. Voir séquence de victoire : I WON. Mode plein écran : CINEMA. Allez en course de bonus : MREPRISE. Accéder à la coupe des champions : GOLDBOY.

vous pouvez arriver à capturer un bâtiment-clé comme le hangar de construction ou la raffinerie de tibérium. Vendez-les immédiatement pour qu'il n'ait pas le temps de tenter de les reconquérir. Sans hangar de construction, l'infortuné ne pourra plus construire de nouveaux bâtiments ! D'un autre côté, la capture de la raffinerie ou d'un silo vous permet de vous approprier l'argent qu'ils contiennent. L'investissement dans un squad d'ingénieurs (cinq cent chacun, quand même) devient alors très rentable ;

■ laissez tomber la combinaison « alt + ctrl » qui permet d'escorter une moissonneuse ! Dans la pratique, il s'avère que cela ralentit notablement les opérations de moisson ou de rentrée à la raffinerie. Assignez plutôt des unités autour du champ de tibérium exploité en les mettant en mode « garde », en appuyant sur la touche « g » après avoir sélectionné les unités concernées. Les unités de garde sont beaucoup plus agressives qu'en mode neutre, et n'hésitent pas à se déplacer pour intercepter un ennemi encore en dehors de leur portée de tir. De plus, après l'action, elles reviennent automatiquement à leur point de garde ! Plus généralement, cette commande s'avère très utile pour toute unité stationnaire. À utiliser sans modération !

■ gardez votre infanterie dispersée ! Chaque membre d'un groupe prend autant de dommages avec des armes comme les grenades ou les lance-flammes. Par exemple, un groupe de cinq bazookas peut paraître impressionnant, mais deux jets de lance-flammes ou deux grenades bien placées vous balaieront en un rien de temps l'équivalent de 1500 crédits ! Ça calme... Fixez-vous comme règle de ne pas faire de squads de plus de deux soldats, et si jamais plusieurs fantassins se retrouvent rassemblés, sélectionnez le groupe et appuyez sur « x » pour les disperser.

■ deux casernes valent beaucoup mieux qu'une... Vous pouvez doubler la vitesse de construction de l'infanterie en achetant une deuxième caserne. Pour un modique prix de 300 crédits, vous y trouverez généralement votre compte !

■ faites jouer la coopération inter-armes. Chaque unité possède son talon d'Achille, et un adversaire habile ne manquera pas de l'exploiter si elle se trouve isolée. Par exemple, vous pouvez allumer ces satanés lance-flammes à distance en plaçant des automitrailleuses en couverture de votre infanterie.

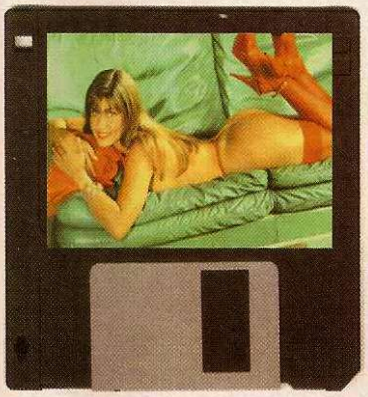
Le canon d'assaut NOD, si meurtrier pour l'infanterie et les véhicules légers, ne résiste pas longtemps aux impacts de canon ou de roquettes. Mettez-le à couvert derrière un ou deux chars, et utilisez sa grande portée de tir pour décimer les rangs adverses impunément ! L'armement des chars s'avère complètement inefficace contre l'infanterie, et cette dernière peut en venir à bout en le harcelant de grenades et de roquettes. Vous pouvez évidemment tenter d'écraser la piétaille avec votre blindé, mais pendant que vous le dirigez, le char, comme vous d'ailleurs, ne peut rien faire d'autre !

De plus, il est possible de forcer un fantassin à se déplacer rapidement pour éviter l'écrasement, en appuyant sur « alt » tout en cliquant sur le lieu de destination. En gardant vos fantassins près de vos blindés, vous pouvez le protéger des assauts de l'infanterie pendant qu'il concentre son armement sur les unités lourdes adverses.

L'univers de Command & Conquer offre tellement de combinaisons potentielles que vous devrez aussi adapter ces conseils à chaque situation, et ne pas les tenir systématiquement comme parole d'Évangile ! D'autre part, si vous trouvez des idées tactiques ou autres ruses de sioux, n'hésitez pas à nous en faire part, nous nous ferons un plaisir de les publier dans ces pages. D'ici là, que les dieux de la guerre soient avec vous ! ■

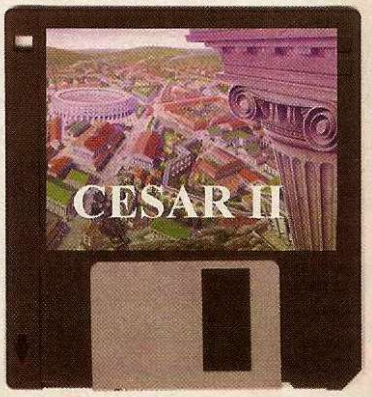
Frédéric Marié

Recevez GRATUITEMENT Les Meilleures Disquettes Du Moment...



De l'érotisme

De l'exotisme



et des jeux !

3617 DISKREADY

5,57 F/min

Nouveaux titres toutes les semaines

Envoi par la poste, offre valable en france métropolitaine uniquement

Vente Par Correspondance uniquement - Autres titres N

Livraison 48 Heures

COMEDIA

Tél. 43 28 80 29 Mardi au Samedi 9 H - 19 H

Minitel 43 28 48 48 + Connexion/Fin : News PA Promo

Z	319 F	J36
Command & Conquer	359 F	J11
Fade to black	399 F	J12
PhantasmagoriaVF 7CD	459F	J13
Space quest 6	349 F	J14
Need For Speed	409 F	J17
Magic Carpet 2	409 F	J18
Dungeon Keeper	429 F	N13
3D Ultra Pinball	349 F	N17

Shivers	349 F	J39
11 TH Hour	379 F	N15
CESAR II	349 F	N16
Destruction Derby	399 F	N22
Bridge Master	229 F	N20
Basic/Classic/Pro Bridge	389F	N19
Indy Car 2	279 F	N 21
Wipe Out	349 F	N 23
Stone Keep	469 F	J 35
WORMS	269 F	J 34
FIFA 96	449 F	N11
Sensible Soccer	299 F	J31
TFX 2000	359 F	J38
Marine fighters	249 F	J25
Frankenstein	499 F	J32
Ascendancy	369 F	J37
Sim Tower	319 F	J19
3D Lemmings	299 F	J30
Rebel Assault 2	369 F	J40

Titres réservés aux adultes

D & P Mangas 1	189 F	M19
Pulsion Mangas 2	229 F	M18
La blue Girl Vol 1	229 F	M11
La blue Girl Vol 2	229 F	M12
Ogenki Clinic Vol 1	229 F	M13
Ogenki Clinic Vol 2	229 F	M14
High School Vol 2	199 F	M15
High School Vol 3	199 F	M16
High School Vol 4	199 F	M17
Space sirens	349 F	X24
Stars	329 F	X25
Inter. Pauline	399 F	X11
Inter. Draghixa	399 F	X12
Virtual Valérie2	369 F	X13
Inter. Tabatha	349 F	X14
Love Pyramid	269 F	X16
Up & Down Love	249F	X20
Zexy Zapping	249F	X21
Sex Motel	249F	X22
Virtual. Yours 2CD	269F	X23

99F

Spécial Blow Job	99 F	X36
Spécial Sexy	99 F	X37
Spécial Sodo	99 F	X38
Spécial S.M.	99 F	X39
More Lesbos	99 F	X40
Lingerie	99 F	X41
Cuir et Vinyl	99 F	X42
Lust & Tits	99 F	X43
Couple Games	99 F	X44
Trial & More	99 F	X45

BON DE COMMANDE

COMEDIA 4 bis, allée Charles V 94300 VINCENNES

Nom Prénom

Adresse C.P Ville

Réf. Prix Réf. Prix

Réf. Prix Réf. Prix

Réf. Prix Réf. Prix

Frais de port* : 30 F (Envoi Colissimo & Recommandé J+2)

Soit CDROM, pour un TOTAL A REGLER :

Carte Bancaire N° Expire le /

Ou chèque bancaire à l'ordre de COMEDIA Signature :

**Contre Remboursement + 39 F - Etranger + 40 Francs*

VU À LA TÉLÉ

Contre Vents et Marées Cibox

VOUS LIVRE

EN 48 Heures MAXI

OFFRE EXCEPTIONNELLE
CIBOX OFFRE UN MONITEUR 15" MULTIMEDIA
(à la place du 14")
AU 500 PREMIERS ACHETEURS

GARANTIE 3 ANS
Pièces et Main d'oeuvre • dont 1 an sur site

9 990 FTTC
8 284 FHT

HARMONY P75 MULTIMÉDIA

Processeur PENTIUM® 75 INTEL • Carte mère type PENTIUM®, Chipset INTEL TRITON - 256 ko cache • Mini tour 200 W avec afficheur et porte • 8 Mo de RAM extensible 128 Mo • Disque Dur FAST IDE 850 Mo Lecteur 3"5 SONY 1,44 Mo Lecteur CD ROM 4X Multisession • Moniteur 14" P0,28 MPRII SAMSUNG • CVGA PCI CIRRUS LOGIC 5430 - 1 Mo, ext. 2 Mo • Carte son 16 bits compatible Sound Blaster • Enceintes 30 Watts blindées • Clavier 102 touches + Souris Winmouse Windows 95 version CD • Jeu "**Under a Killing Moon**" • 100 jeux et utilitaires sur CD.

HARMONY PLUS P90
11 990 FTTC (9 942 FHT)
HARMONY PLUS P100
12 490 FTTC (10 357 FHT)
HARMONY PLUS P120
12 990 FTTC (10 771 FHT)

la Qualité Retrouvée...

spécial entreprise

SAMARITAIN P100

10 490 FHT
12 651 FTTC

Processeur PENTIUM® 100 INTEL • Carte mère chipset INTEL Triton, 256 Ko cache • Mini tour 200 W avec afficheur et porte • 8 Mo de RAM extensible 128 Mo Disque Dur FAST IDE 850 Mo • Moniteur 14" P 0,28 MPRII SAMSUNG • CVGA PCI CIRRUS LOGIC 1 Mo, ext 2 Mo • Lecteur 3"5 SONY 1,44 Mo • Clavier 102 touches • Souris Winmouse • DOS 6.22 - Windows 3.11 version disquette Pack-office 4.3 : Word - Excel- Access- PowerPoint- Mail.

SAMARITAIN P90
9 990 FHT (12 050 FTTC)

SAMARITAIN P120
10 990 FHT (13 254 FTTC)

GARANTIE
3 ANS
Pièces et Main d'oeuvre *
dont 1 an sur site

PAYABLE EN 10 FOIS SANS FRAIS*

TIGRA P150

19 990 FTTC
16 575 FHT

Processeur PENTIUM® 150 INTEL • Carte mère INTEL Endeavour Chip son Creativ Labs 16 bits intégré 256 ko cache synchrone en pipeline Burst • Mini tour 200 W avec afficheur et porte (moyen tour en option) • 16 Mo de RAM en 32 bits extensible 128 Mo • Disque Dur 1Go IDE QUANTUM < 10 ms Moniteur 15" MPRII NE digital 1280X1024 HYUNDAI • CVGA Diamond Stealth 968, 2 Mo VRAM ext. à 4 Mo • Lecteur 3"5 SONY 1,44 Mo • Lecteur CD ROM 6X Multisession • Enceintes 2X80 Watts blindées • Clavier Natural Keyboard Microsoft • Souris MICROSOFT MOUSE II • Windows 95 version CD • WinWorks 4.0 version CD + Personal Manager.

TIGRA P120
18 890 FTTC (15 663 FHT)

TIGRA P133
19 490 FTTC (16 161 FHT)

GARANTIE
3 ANS
Pièces et Main d'oeuvre *
dont 1 an sur site

modalités de paiement
3 FOIS SANS FRAIS
POUR ETUDIANTS
sur présentation de la carte

KID DX4-100

6790 FTTC
5630 FHT

Processeur DX4-100 Mhz • Carte mère 486 PCI, 256 ko cache • Mini tour 200 W avec afficheur et porte • 4 Mo de RAM extensible 128 Mo • Disque Dur FAST IDE 420 Mo • CVGA PCI CIRRUS LOGIC 1 Mo, ext. 2 Mo Moniteur 14" P 0,28 MPRII SAMSUNG • Lecteur 3"5 SONY 1,44 Mo Clavier 102 touches + souris Winmouse • Windows 95 version disquette.

KID DX4-100 8Mo RAM 7 590 FTTC (6 294FHT)

KID NOEL DX2-66

Processeur Texas Instrument 486 DX2-66 • Carte mère VLB • Mini tour avec afficheur • 4 Mo de RAM • Disque Dur 270 Mo • Moniteur 14" SAMSUNG P0,28 MPRII • Carte VGA - VLB 1Mo extensible 2 Mo • Carte CTRL Fast IDE VLB • Lecteur 3"5 -1,44 Mo • Lecteur CD ROM 2X IDE • Clavier 102 touches, souris • Carte son 16 bits • Enceintes 30 Watts blindées

3 JEUX
SUR CD-ROM
EN CADEAU

5 590 FTTC
4 635 FHT

Pour connaître la liste des revendeurs CIBOX, tapez **36-15 CIBOX** ou téléphonez au **(1) 64 13 54 54**

Paris : "La Maison du PC" - Beaubourg - 21, rue du Renard - 75004 Paris - Tél 16 (1) 44 78 89 89 - Fax 16 (1) 44 78 89 85
"La Maison du PC" - 12 boulevard Bessières 75017 Paris - Tél 16 (1) 46 27 59 88 - Fax 16 (1) 42 29 04 38

Saint Maur : "La Maison du PC" - 28bis, boulevard de Créteil - 94100 Saint Maur - Tél 16 (1) 41 81 06 06 - Fax 16 (1) 41 81 02 92

Strasbourg - Lyon - Marseille

PRIX ET INFORMATIONS DONNES SOUS RESERVES D'ERREURS ET SUSCEPTIBLES DE MODIFICATIONS SANS PREAVIS. OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DE NOS STOCKS. LES MARQUES CITEES SONT DES MARQUES DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS. PHOTOS NON CONTRACTUELLES

EXTRAORDINAIRE !

Le jeu à 1,50 Frs !!!

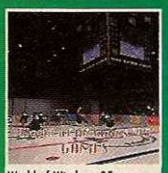
WHITE PACK :
175 des meilleurs shareware du moment !
RAPTOR, RAISE OF THE TRIAD, DOOM ...

...POUR 249 Frs SEULEMENT !

INCROYABLE !

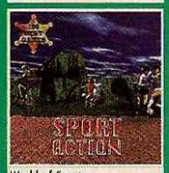
Doom 2 explosion :
Plus de 2000 nouveaux niveaux agrémentés de nouveaux monstres et nouvelles armes.

World of Internet :
Toutes les informations disponibles sur Internet : adresses, programmes, sécurité, FAQ's, questions techniques...



World of Windows 95 games :
La plus complète des collections des jeux Win 95 qui comblera tous les utilisateurs.

World of Racing :
La plus vaste compilation des jeux de courses aussi bien sur terre, sur mer que dans les airs.



World of Sports :
Plus de 100 des meilleurs jeux de sport : Football, golf, tennis, hockey, pour tout les niveaux.

World of Classic Action :
Sont réunis ici tous les jeux classiques de nos débuts : Pac-Man, Tetris, Space Invaders, Arkanoid, ...

pour 1 : 139 Frs
pour 2 : 249 Frs
pour 3 : 339 Frs
pour 4 : 429 Frs
pour 5 : 499 Frs
pour 6 : 559 Frs

LES MÉGAS COMPIL'

Les anciens HITS à prix exceptionnels !

Vol 2 :
11 jeux sur CD ROM version intégrale
JURASSIC PARK
COMPUSERVE STARTER CD
BODYWORKS VOYAGER : MISSION IN ANATOMY
SLEEPWALKER
RETURN TO RINGWORLD
SHADOWLANDS
SPECTRE VR
THE PSYCHOTRON
JUTLAND
THE AWESOME ADVENTURES OF VICTOR VECTOR & YONDO : THE CYBERPLASM FORMULA
MICROCOSM

pour 1 : 349 Frs

Vol 3 :
12 jeux sur CD ROM version intégrale
THE LEMMINGS CHRONICLES
MEGARACE
TFX TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT
THE VORTEX : QUANTUM GATE II
CYCLONES
JAMMIT
DRAGON'S LAIR
NOVASTORM
REUNION
THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO

pour 2 : 539 Frs

Vol 4 :
11 jeux sur CD ROM version intégrale
PANZER GENERAL
AEGIS
SPACE ACE
TORNADO-OPERATION DESERT STORM
EMPIRE SOCCER 94
SAVAGE WARRIORS
DAWN PATROL
BLACK KNIGHT : MARINE STRIKE FIGHTER
ORION CONSPIRACY
DRAGON LORE (2 CD)

pour 3 : 839 Frs

249 Frs
Most valuable game n°1 : 650 megas des meilleurs jeux en version limitée + des centaines de sharewares (Warcraft, Magic Carpet, Dark Forces, Creature Shock, Tie Fighter, Doom...)

+

249 Frs
Most valuable game n°2 : Toujours 650 megas (NBA lives 95, Dungeon Master 2, Super Karts, Cyberia, Lemmings 3D, Street Fighter, FX Fighter, Teremial Velocity...)

= 1,3 Go de jeux pour 449 Frs

Les CD-Rom X les plus HOT aux prix les plus soft

299 Frs
SEXY STAR VOLUME 1 :
Les plus grands tops models vous dévoilent leurs charmes avec des photos allant du plus soft au plus hard.

249 Frs
Virtual Valérie 2 :
Un chef-d'œuvre du cybersex : effets sonores, modélisations 3D, animations provocantes. Tout y est ! *WIN & MAC*

349 Frs
VIRTUAL SEX SHOOT :
Une île mystérieuse, une interactivité jamais atteinte, le tout en plein écran, hyper excitant. Un produit super luxueux.

199 Frs
XXX TOTAL FANTASY 1 :
3700 photos extrêmement chaudes classées par thèmes (pour tous les goûts... avec Cindy Crawford).

249 Frs
XXX TOTAL FANTASY 2 :
Plus de photos, de stars et de sexe pour ce numéro 2 du meilleur CD ROM de photos X du moment.

179 Frs
PULSIONS MANGAS 1 :
3700 mangas hard, tous thèmes confondus, vous feront découvrir des jeunes filles déturées grâce à des dessins très réalistes !

249 Frs
PULSIONS MANGAS 2 :
Un deuxième CD pour ce qu'il y a de mieux en Mangas hard, avec tous les thèmes sexes dont certains inédits.

GRATUIT
pour l'achat de 2 CD, Ragtime ou Tabatha Cash offert.
pour l'achat de 3 CD, Ragtime et Tabatha Cash offerts.

ou 89 Frs à l'achat

RAGTIME 500 extraits interactifs de films X

La cassette des scènes les plus hard de TABATHA CASH

239 Frs
Toutes les adresses les plus chaudes sur le sexe à Paris sont dans ce guide interactif français avec tous les genres et pour tous les goûts. PC & MAC

229 Frs
CELIBRITY NUDES :
Plus d'une centaine de stars (Cindy) se livrent à vous sans retenue dans des positions plus excitantes les unes que les autres.

449 Frs
WORLD OF SEX :
Un méga pack de 10 CD avec + de 15000 photos et 25 films. Un tour du monde où des filles vous feront découvrir leur sexe local.

399 Frs
WORLD OF PINUPS :
Le must de l'érotisme à travers 6 CD et 17000 photos de filles du monde entier qui se dévoilent dans une centaine de poses.

269 Frs
MAD PARADOX :
Jeu de rôle et CD de mangas érotiques. Découvrez une dizaine de mondes dans une aventure sextraordinaire.

199 Frs
L'ODYSSÉE DU PLAISIR

199 Frs
ESCLAVES & SOUMISES

K7 MANGAS NON CENSURÉES ET EN VERSION FRANÇAISE.
4 cassettes de mangas non censurées et d'une qualité exceptionnelle. Vous y découvrirez sur 4 histoires tout ce que le dessin animé peut apporter aux scènes de sexe : un super réalisme, des phantasmes complètement assouvis et des jeunes filles très perverses.
DURÉE : 1 H
Lot de 2 K7 au choix : 350 Frs
Lot de 3 K7 au choix : 490 Frs

199 Frs
POSSESSIONS DIABOLIQUES

199 Frs
FANTASMES CHARNELS

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : SEXY CD OU CYBERVISION, TOUR AURORE - 18, PLACE DES REFLETS - 92975 LA DÉFENSE 2 CEDEX

NOM ..... PRÉNOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....

FRAIS DE PORT : FRANCE Métropole - CEE Suisse : 25F - DOM-TOM : 50F - Autres pays : 80 F

RÈGLEMENT PAR : ❑ CHÈQUE (ORDRE : SEXY CD + 50 F pour EUROCHÈQUE)
❑ MANDAT ❑ CB

CB N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE DE VALIDITÉ DE LA CARTE : ____/____

JE CERTIFIE ÊTRE MAJEUR

SIGNATURE OBLIGATOIRE

COMMANDEZ ET RÉGLEZ EN CB
De 10h à 12h et de 14h à 18h
au 47.78.54.70
ou 36.15 SXCD 24/24h
Tous nos produits sont disponibles sur place, passez nous voir !

Grossistes/Revendeurs :
Contactez-nous par fax au 47.78.54.69

Produit	Prix

❑ Ragtime ou ❑ Tabatha offert pour 2 CD achetés
❑ Ragtime et Tabatha offert pour 3 CD achetés
☒ FRAIS DE PORT 25 F

TOTAL

ARCANE INFORMATIQUE
118/130, avenue Jean-Jaurès
75169 Paris cedex 19
Tél. : 44 54 27 68
Fax : 40 40 93 38

CENTRALE D'ACHAT Revendeurs nous contacter
Fax : 42 00 64 79

Les prix sont indiqués T.T.C. Dans la limite des stocks disponibles

TAPIS DE SOURIS MANGA

1, 2, 3, au choix ..... 49.00 F

PC CD ROM CULTUREL/EDUCATIF

25000 INCREDIBLE IMAGE PAC	**PC**	**379.00**
AUX ORIGINES DE LiHOMME	**PC**	**349.00**
COMMENT CA MARCHE ?	PC	469.00
DICTIONNAIRE HACHETTE MUL	**PC/M**	**649.00**
ENCYCLOPEDIE DE LA MUSIQUE	PC	499.00
LiART DU XXÊme SIECLE	PC	349.00
LiAVIATION	PC	429.00
LE LOUVRE	**PC/M**	**359.00**
LE PRINCE MANDARINE	PC	279.00
LE TAROT DE MARSEILLE	**PC**	**279.00**
LES AMIS A QUATRE PATTES	PC	199.00
LES DECOUVREURS	PC	499.00
LES FABLES DE LAFONTAINE	**PC/M**	**329.00**
MARVIN LE SINGE	PC	249.00
MOI PAUL CEZANNE	PC	329.00
NAPOLEON	PC	399.00
STRADIWACKIUS	**PC**	**249.00**

OFFRE SPÉCIALE
1 CD Jeux d'une valeur maxi de 129 F OFFERT pour tout achat de 3 CD jeux culturel ou éducatif (sauf promo)

JEUX PC EN PROMO

ACES OVER EUROPE	PC	119.00
CEASAR 1	PC	119.00
COMPLEXE ULTIMA	PC	99.00
KINGiS QUEST 6	PC	99.00
LOST IN TIME	PC	129.00
NHL HOCKEY CLASSICS	PC	129.00
QUARANTINE	PC	99.00
SEVEN GUEST	PC	119.00
SPACE QUEST 5	PC	99.00
UNDER WORLD 1	PC	99.00
UNDER WORLD 2	PC	99.00
WING ARMADA	PC	99.00

JEUX PC CD ROM

11TH HOUR	PC	359.00
ACTUA SOCCER	**PC**	**289.00**
ALIEN ODYSSEY	PC	349.00
ALONE IN THE DARK 3	PC	349.00
ASCENDANCY	PC	369.00
CEASAR 2	**PC**	**319.00**
COMMAND AND CONQUER	**PC**	**339.00**
CRUSADER NO REMORSE	PC	345.00
DARK FORCES	PC	335.00
DESTRUCTION DERBY	**PC**	**319.00**
DOOM 2	PC	449.00
DUNGEON KEEPER	PC	399.00
FADE TO BLACK	PC	369. 00
FIFA INTER SOCCER 96	**PC**	**329.00**
FULL THROTTLE	PC	339.00
GABRIEL KNIGHT 2	PC	399.00
HEXEN	**PC**	**329.00**
INDY CAR 2	PC/M	269.00
LBA	PC	335.00
LOST EDEN	PC	249.00
MAGIC CARPET 2	**PC**	**339.00**
NBA JAM TE	PC	339.00
NEED FOR SPEED	PC	349.00
PGA GOLF 96	PC	399.00
PHANTASMAGORIA	PC	429.00
PRIMAL RAGE NF	PC	289.00
PRISONNIER OF ICE	PC	339.00
REBEL ASSAULT 2	PC	389.00
RIDDLE OF MASTER LU	PC	319.00
SCREAMER	PC	269.00
SIM ISLE	PC	349.00
SIMON THE SOCERER	PC	299.00
SPACE QUEST 6	PC	329.00
TFX EUROFIGHTER 2000	**PC**	**325.00**
THE DARK EYE	PC	399.00
THEM PARK	MAC	299.00
TILT NF	PC	299.00
WING COMMANDER 3	PC	369.00
WING COMMANDER 4	PC	489.00
WIPE OUT	**PC**	**315.00**
WITCHAVEN	PC	299.00
WORMS	**PC**	**275.00**
X WING COLECTOR	PC	399.00
Z	**PC**	**285.00**

CD ROM PC CHARME
Réservé aux adultes

VIDEO ET INTERACTIFS

101 SEX POSITION 1	PC/M	190.00
101 SEX POSITION 2	PC/M	190.00
AMERICAN BLONDES	**PC/M**	**189.00**
CHERRY POPPERS 1	PC	179.00
CHERRY POPPERS 2	PC	179.00
DANGEROUS LOVES GAMES	**PC**	**175.00**
GANG BANG A OK CORRAL	**PC/M**	**179.00**
GANG BANG CUMSHOT 1	PC/M	239.00
GANG BANG CUMSHOT 2	PC/M	239.00
INSATIABLE	PC	155.00
LOVE POTION	PC	145.00
MEGA BUSEN	**PC**	**289.00**
RAQUEL RELEASED	PC	185.00
SEXY NURSESN 2	PC	249.00
STARBANGERS	PC	190.00
STARS	PC/M	349.00
SUITE 18	PC/M	179.00
YOU ARE VIRTUALLY MINE	PC	175.00

CD PHOTO PC

A TASTE OF EROTICA	PC/M	65.00
AMERICAN GIRLS 1	**PC/M**	**179.00**
AMERICAN GIRLS 2	**PC/M**	**179.00**
ASIAN PALATE	PC/M	179.00
BLONDE BOMBSHELLS	**PC/M**	**179.00**
PISTON ASIATIQUE	PC/M	175.00
ROPES AND CHAINES	PC/M	119.00
SEA SEX AND SURF	**PC /M**	**190.00**

CD CHARME INTERACTIFS PC

ADULT MOVIE ALMANACH	PC/M	339.00
BRIGITTE LIVE	PC/M	390.00
CYRANO	**PC/M**	**289.00**
DEEP THROAT GIRL 4	**PC/M**	**245.00**
DIGITAL DANCING	PC/M	189.00
DIRTY DEBUTANTE	PC/M	239.00
DREAM MACHINE	PC	295.00
FANTASME A LA CARTE 1	PC	229.00
FANTASME A LA CARTE 2	PC	229.00

SPACE SIRENS 2 PC/M 290.00

HOT LEATHER PC 229.00

IMMORTAL COMBAT	PC/M	279.00
INTERACTIVE DRAGHIXA	PC/M	379.00
INTERACTIVE TABATHA	PC/M	329.00
J. W. BOBBITT UNCUT	**PC/M**	**249.00**
LiINTERVIEW DE PAULINE	**PC/M**	**345.00**
LE JEU DE LiOIE	**PC**	**269.00**
LESBIAN LIPSTICK	PC/M	189.00
LOVE PYRAMID	**PC**	**259.00**
MADAMEiS FAMILY	PC/M	249.00
MENAGE A TROIS	PC	159.00
MIND TEAZZER	PC/M	239.00
NIGHT WATCH 1	PC	245.00
NIGHT WATCH 2	PC	245.00
PASSEPORT A BUDAPEST	**PC**	**279.00**
PENTHOUSE VIRT. P. S.	PC/M	429.00
PENTHOUSE VIRT. P. S. 2	PC/M	429.00
PENTHOUSE VIRT. P. S. 3	PC/M	429.00
PLAISIRS SOLITAIRES V2	PC	195.00
PRIVATE LADY IN SPAIN	PC/M	229.00
PRIVATE PRISON	PC/M	245.00
SEE SOME THREE SOME	PC/M	245.00
SEX CASTEL	**PC**	**259.00**
SEX MOTEL	**PC**	**195.00**
SEXY ZAPPING	**PC**	**210.00**
SEYMORE BUTTS 1	PC/M	289.00
SEYMORE BUTTS 2	**PC/M**	**289.00**
SPACE SIRENS 1	PC/M	290.00
STRANGE SEX	PC/M	179.00
STRIP POKER PRO	**PC/M**	**289.00**
TEXAS TABLE DANCE	PC	249.00
VAMPIRE KISS	PC/M	329.00
VIRGIN 3	PC/M	309.00
VIRTUAL ESCORT	PC/M	369.00
VIRTUAL VALERIE 2	PC/M	379.00
VIRTUAL VIXENS	PC/M	225.00
VIRTUAL VIXENS 2	**PC/M**	**299.00**

VIRTUALLY YOURS 2 (PC/M) 245.00

VIDEOPHONE (PC/M) 385.00

MANGA CD PC ANIMATION

JEU DE ROLE MANGA

LA BLUE GIRL 1	PC	220.00
LA BLUE GIRL 2	PC	220.00
MAD PARADOX	PC	249.00
OGENKI CLINIC 1	PC	220.00
OGENKI CLINIC 2	PC	220.00
PULSION MANGA 1	**PC**	**199.00**
PULSION MANGA 2	**PC**	**199.00**

OFFRE SPÉCIALE
1 Tapis de Souris OFFERT (d'une valeur de 49 F) pour l'achat d'un CD Manga ou de 2 CD ROM Charme

Bon de Commande à expédier avec le réglement à ARCANE INFORMATIQUE
118/130, av. Jean-Jaurès 75169 PARIS Cedex 19 - Tél.: 44 54 27 68 - Fax : 40 40 93 38

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville : Tél. :

❑ Je règle comptant par Chèque Bancaire ❑ Par Mandat ❑ Carte Bancaire n°
Date d'expiration

Je certifie être majeur(e) SIGNATURE :
(pour l'achat de CD-ROM CHARME)

Références		Prix
Frais de port { CD ROM 32 F / TAPIS 32 F	PORT	32,00 F
LIVRAISON SOUS 48 H	TOTAL	

3617 TELEDISK 3617 TELEDISK

LES MEILLEURS SHAREWARES PC ET MAC !

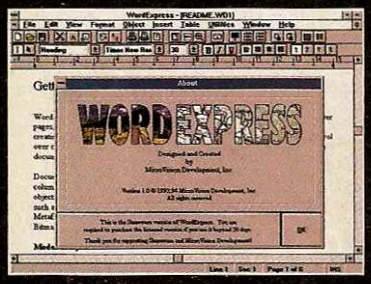
Adultes-Only • Anti-Virus • Bureautique • Communication • Compression • Educatifs • Fontes • GeoWorks • Graphisme • HyperCard
Jeux • Magazines • Mises à jour • Musique-Son • Programmation • Ray-Tracing • Réseau • Softs Français • Utilitaires

▲ Doom

▲ Shadow Warrior

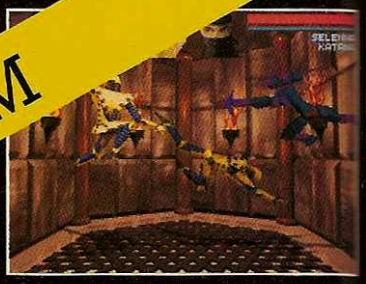
▲ Neopaint

▲ Wack


▲ Word Express

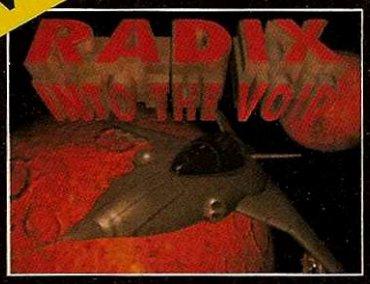
▲ Jazz Jackrabbit

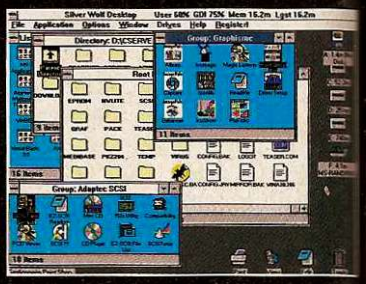
▲ Raptor


▲ One Must Fall

▲ Images

▲ Descent


▲ Radix into the Void


▲ Silver Wolf Desktop

▲ Epic Pinball

▲ PixFolio

▲ Tyrian

▲ Terminal Velocity

NOUVEAU : SERVICE CD-ROM

1. **Connectez-vous sur le serveur 3617 code TELEDISK** (5,57 F/min)
2. **Choisissez le type de votre machine parmi les deux qui vous sont proposés (PC ou MAC)**
3. **Copiez sur votre disquette les fichiers que vous sélectionnez après avoir éventuellement lu leur descriptif en français**
4. **Laissez vos coordonnées pour recevoir gratuitement la ou les disquettes que vous avez fabriquées.**

* Pas d'autres frais que le coût de la communication.

RECEVEZ GRATUITEMENT* VOTRE SELECTION

DELTAROM

2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 Chatou Cédex
Tél. : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44
3615 DELTAROM - Vente uniquement par correspondance

Livraison EXPRESS par JET SERVICES

Pour la France uniquement et pour ceux qui le souhaitent, les colis peuvent être expédiés par Jet Services : Livraison garantie en 24 heures - Une personne doit être présente entre 8h et 13h pour réceptionner le paquet.

Kits Multimédia - Cartes Sons - Enceintes

Lecteur Mitsumi 2v Fx001D.....420 F	Maxi Sound Wave 32 FX.....850 F
Lecteur Panasonic 2v CR-562..450 F	Carte Maxi KORG Wave 32... 720 F
Maxi kit 4x: Pana 4x IDE, Dark	SoundBlaster 16 Value IDE.... 575 F
Forces vf + Full Throttle vf ....1390 F	SoundBlaster Awe 32 Value.. 1.050 F
Maxi Sound CD 4x : Pana 4x IDE ,	Enceintes MLi168 2 x 3,5W.....95 F
Maxisound 16, Hp, 3 jeux.....1990 F	Enceintes MLi691 2 x 4W.....175 F
Carte MaxiSound 16 IDE.....525 F	Enceintes 2 x 100W .....390 F

JEUX PC CDROM

11 TH HOUR VF.....339 F	CREATURE SHOCK VF.....99 F	INCA 2 VF.....129 F	NASCAR Track Pack NF.....175 F	Star Trek Next Gen. VF.....345 F
7TH GUEST NF.....89 F	CRITICAL PATH.....65 F	INCA COLLECTION VF.....195 F	NBA LIVE 96 VF.....335 F	STONEKEEP NF.....425 F
A4 NETWORKS VF.....285 F	CRUSADER No Remorse vf.345 F	INDY 4 VF.....95 F	NEED FOR SPEED NF.....325 F	STRIKE COMMANDER NF..99 F
ACES COLLECTION NF.....375 F	CYBERIA.....249 F	INDY CAR RACING NF.....125 F	NHL HOCKEY VF.....99 F	SUKHOÏ - SU 27 VF.....345 F
ACES OF THE DEEP VF.....249 F	D1000 NF.....195 F	INDY CAR 2 NF.....265 F	NHL HOCKEY 96 VF.....345 F	SUPER KARTS NF.....195 F
ACES OVER EUROPE NF.....99 F	DAEDALUS Encounter VF...325 F	INFERNO VF.....195 F	NOCTROPOLIS VF.....99 F	SYSTEM SHOCK.....125 F
Action Soccer Vf + gamepad.265 F	DARK FORCES NF.....285 F	International tennis open vf..295 F	NOVASTORM NF.....125 F	TEK WAR VF.....295 F
ACTUA SOCCER VF.....315 F	DARK FORCES VF.....335 F	ISHAR TRILOGY NF.....285 F	OUTPOST VF.....235 F	TERMINAL VELOCITY.....265 F
ALBION VF.....335 F	DAWN PATROL NF.....99 F	JAGGED ALLIANCE VF.....295 F	OVERLORD VF.....99 F	THE DIG VF.....365 F
ALIEN ODYSSEY VF.....295 F	DAY OF TENTACLE VF.....95 F	JEWELS of ORACLES VF...295 F	PGA TOUR GOLF 96 VF.....375 F	THEXDER NF.....285 F
ALIENS VF.....365 F	DESCENT NF.....195 F	KING QUEST 6 NF.....99 F	PHANTASMAGORIA VF.....415 F	TIE FIGHTER Collector NF 345 F
All New World of Lemmings 195 F	DESTRUCTION Derby NF...295 F	KING QUEST 7 VF.....275 F	PITFALL.....325 F	TILT VF.....245 F
Alone in the Dark 1 VF.....95 F	DIGGERS VF.....95 F	King Quest Anthology NF.....249 F	PLAYER MANAGER 2 VF..275 F	TOP GUN VF.....Tél.
Alone in the Dark 2 VF.....145 F	DISCWORLD VF.....145 F	KYRANDIA 2 VF.....99 F	POLICE QUEST 4 VF.....235 F	TORIN'S PASSAGE VF.....345 F
Alone in the Dark 3 VF.....235 F	DOOM II NF.....369 F	KYRANDIA 3 VF.....99 F	PRIMAL RAGE VF.....285 F	Transport Tycoon Deluxe vf..295 F
Alone in the Dark 3 + 1 VF...295 F	DRAGON LORE VF.....145 F	LANDS OF LORE VF.....99 F	PRISONER OF ICE VF.....295 F	ULTIMATE DOOM NF.....245 F
Alone in the Dark 3+2+1 VF.365 F	DUNGEON KEEPER.....Tél.	LARRY COLLECTION.....249 F	PRO PINBALL NF.....265 F	ULTRA 3D PINBALL NF.....285 F
ANVIL OF DAWN VF.....315 F	DUNGEON MASTER 2 VF..369 F	LAST DYNASTY VF.....275 F	PSYCHO PINBALL NF.....279 F	Under Killing Moon VF.....195 F
APACHE LONGBOW VF.....375 F	EARTH SIEGE VF.....235 F	LEISURE LARRY 6 VF.....235 F	QUEST FOR GLORY 4 NF..235 F	US NAVY FIGHTERS NF.....245 F
ARMORED FIST VF.....195 F	EARTH Worm Jim 1+2 NF...285 F	L'ENTRAINEUR VF.....345 F	RAVEN VF.....345 F	US Navy Fighter Gold VF.....395 F
ASCENDENCY VF.....335 F	ECSTATICA NF.....125 F	LEMMINGS 3D NF.....325 F	RAYMAN VF.....265 F	VIRTUA CHESS VF.....299 F
Astérix: Le défi de César Vf..285 F	EF 2000 (TFX 2) VF.....325 F	Le Secret du Templier VF.....295 F	REBEL ASSAULT VF.....145 F	VIRTUAL POOL NF.....295 F
ATARI 2600 Action Pack.....189 F	F1 GRAND PRIX VF.....159 F	Little Big Adventure VF.....335 F	REBEL ASSAULT 2 NF.....345 F	VODOOLUNGE NF.....245 F
BATTLE BUGS VF.....99 F	F1 GRAND PRIX 2 VF.....345 F	LODE RUNNER VF.....235 F	RED GHOST VF.....365 F	VOYEUR NF.....325 F
BATTLE ISLE 3 VF.....345 F	FADE TO BLACK VF.....345 F	LOOM VF.....95 F	Riddle Of Master Lu VF.....295 F	WARCRAFT 2 NF.....335 F
BIOFORGE VF.....295 F	FIFA SOCCER 96 VF.....335 F	LORDS OF MIDNIGHT VF.335 F	RISE OF THE ROBOTS.....120 F	WARHAMMER VF.....345 F
BURRIED IN TIME VF.....295 F	FLIGHT UNLIMITED VF...275 F	LOST EDEN VF.....245 F	SAM & MAX VF.....145 F	WARRIORS VF.....249 F
BUZZ ALDRIN'S NF.....99 F	FORT BOYARD VF.....275 F	LOST IN TIME 1&2 VF.....99 F	SCREAMER VF.....250 F	Werewolf vs Commanche vf..345 F
CAESAR 1 NF.....99 F	FRANKENSTEIN VF.....375 F	MAGIC CARPET 2 VF.....335 F	SHIVERS NF.....345 F	WETLANDS VF.....275 F
CAESAR 2 VF.....295 F	FULL THROTTLE VF.....365 F	MARCO POLO VF.....255 F	SILENT STEEL VF.....295 F	Who Shot JOHNNY ROCK..175 F
CANNON FODDER 2 NF.....99 F	FX FIGHTER NF.....279 F	MARINE FIGHTERS VF.....185 F	SIM CITY VF.....99 F	Wing Commander III VF.....369 F
CASINO DELUXE NF.....285 F	GABRIEL KNIGHT 2 VF.....395 F	MECHWARRIOR 2 VF.....345 F	SIM City 2000 collection VF.345 F	Wing Commander IV VF.....395 F
CIVIL WAR VF.....349 F	GOBLINS 1 + 2 VF.....99 F	MEGARACE VF.....95 F	SIM ISLE NF.....295 F	Wing Com. Armada VF.....125 F
Command : Aces of Deep vf..345 F	GOBLINS 3 VF.....125 F	Micromachines 2 VF + Kit.....265 F	SIM TOWER NF.....299 F	WIPE OUT NF.....295 F
Command & Conquer VF.....329 F	Grand Prix Manager VF.....345 F	MONKEY ISLAND VF.....95 F	SIMON The Sorcerer II VF..325 F	WITCHAVEN NF.....295 F
COMMANDER BLOOD VF 195 F	HELL NF.....99 F	MONKEY ISLAND 2 VF.....95 F	SPACE HULK NF.....99 F	WOODRUFF VF.....235 F
Complete Ultima 7 VF.....99 F	Heroes of Might & Magic vf 335 F	MONOPOLY VF.....275 F	SPACE QUEST 4 NF.....99 F	WORMS NF.....250 F
CONQUEROR VF.....315 F	HEXEN (Heretic 2) NF.....325 F	MORTAL COIL NF.....265 F	SPACE QUEST 6 VF.....295 F	Z VF.....285 F
	HI - OCTANE VF.....245 F	MORTAL KOMBAT 3 NF.....325 F	SPACE QUEST Collection.....249 F	
	INCA VF.....99 F	MYST VF.....375 F	Star Trek : 25 th Annivers. vf .99 F	

VF : Jeu et notice en Français
NF: Notice en Français

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos & Interactifs	SECRETS.....175 F	SOUTHERN BEAUTIES.....230 F
101 Sex Positions Part 2.....220 F	SEX.....112 F	Teenage Street Sluts.....149 F
ASIAN HEAT.....225 F	SEXUAL OBSESSION.....149 F	VOLUPTUOUS VIXENS.....125 F
BEST OF DIGITAL XTC.....149 F	SINFULLY YOURS.....149 F	WORLD'S BEST BUTTS.....149 F
BEST OF VIVID.....220 F	SIZZLE.....149 F	WORLD's BEST BREAST..139 F
BLIND SPOT.....112 F	STEAMY WINDOWS.....148 F	**PC CDROM VIDEO**
BUSTING OUT.....190 F	SURFER GIRL.....95 F	BEACH GIRL.....65 F
California Day Dreamer.....145 F	THE FACE.....149 F	CROWBERRY.....65 F
CAMP DOUBLE.....95 F	THE SWAP TWO.....148 F	INSATIABLE WOMAN.....65 F
CHEATING.....148 F	UP and Coming Executive...149 F	MEN'S CLUB.....65 F
DIGITAL SEDUCTION.....125 F	WACS.....195 F	OBSESSIONS.....65 F
DIRTY LAUNDRY.....195 F	WEEKEND AT ERNIES.....95 F	PEARL MOVIE.....65 F
Emmanuelle And Friends.....259 F	**PC CDROM Photos**	PRETTY BABY.....59 F
ENDANGERED.....95 F	American Girls (2vol).....180 F/vol	TABOO.....65 F
FRAT GIRL DOUBLE DD.159 F	ANIMATED LUST.....85 F	**JEUX INTERACTIFS**
GRADUATION FROM F.U.149 F	ASIAN PALATE.....180 F	CLUB CYBERLESQUE.....285 F
GROUP THERAPY.....149 F	BABYS IN HEAT.....135 F	L'Interview de Pauline VF...295 F
HAMBURG SHOW GUIDE125 F	BEAUTIES BODACIOUS..165 F	LE JEU DE L'OIE VF.....285 F
HIDDEN OBSESSIONS.....125 F	BLONDE BOMBSHELLS...180 F	LOVE PYRAMID VF.....295 F
IMMORTAL DESIRES.....112 F	BODACIOUS BEAUTIES...270 F	NIGHT WATCH (2 vol).225 F/vol
INDISCRETION.....149 F	BRABUSTERS.....165 F	PLEASURE-CD VF.....195 F
INTIMATE JOURNEY.....112 F	CALIFORNIA BEAUTIES..270 F	PRIVATE PRISON VF.....285 F
MAIN STREET U.S.A.....95 F	CARTOON FANTASY.....95 F	SAM BOTTE VF.....295 F
MARRIED WOMAN.....95 F	CYBER WHORES.....125 F	SEX CASTEL.....295 F
MASK.....148 F	DAMSEL IN DISTRESS.....125 F	SEX MOTEL VF.....225 F
Mystique of Orient 2vol.112 F/vol	GIRLS OF VIVID.....140 F	SEYMORE BUTTS.....295 F
NEW LOVERS.....148 F	LA TRAVIATA.....85 F	SEYMORE BUTTS 2 (2CD)345 F
New Machine 6 Pak (6 CD)..265 F	LUSCIOUS LESBIANS.....145 F	SPACE SIRENS.....245 F
NIGHT TRIPS (2 vol)...245 F/vol	ONLY 20.....85 F	SPACE SIRENS 2.....295 F
NIGHT VISION.....149 F	ORAL ECSTASY.....169 F	STRIP POKER PRO VF.....289 F
PARLOR GAMES.....112 F	ORIENTAL NIGHT.....85 F	TOUT SUR LE PLAISIR DES
PUT IN GERE.....225 F	PUSSY MANIA.....165 F	FEMMES VF.....295 F
	RUBBER PHANTASIES.....245 F	VIRTUAL SEX SHOT.....345 F
	SAKURA (2 Vol).....85 F/vol	VIRTUAL VALERIE 2.....395 F
	SEA, SEX AND SURF.....195 F	VIRTUAL VIXENS.....195 F

BETTY PAGE (Version Française) : 295 F

Découvrez la fabuleuse histoire de la pin-up des années 50 racontée sous la forme d'une bande dessinée. Ce CD comporte aussi un reportage avec des photos sur la vie de Betty, les étapes de création d'une bande dessinée ainsi qu'un module permettant de découvrir les différentes formes de Betty. Prix de lancement de ce CD PC/MAC : 295 F

Les prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles
DELTAROM - S.A.R.L au capital de 120.000 F - RCS Versailles B 394 822 852

OFFRE SPECIALE : JEU CDROM GRATUIT

Pour tout achat de CDROM d'un montant supérieur à 800 F, DELTAROM vous offre un jeu CDROM parmi la liste : Critical Path - Ecstatica - Novastorm - Rebel Assault - Rise of the Robot - Secret Weapons of Lutwaffe.
Offre Valable dans la limite des stocks disponibles - Indiquez un deuxième choix.

GEN4

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

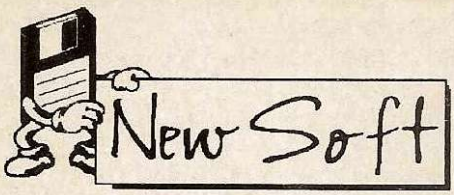
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél. .....

❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _ ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

Référence	Prix
Port	
Total	

❑ Je veux être livré(e) par Jet Services (+10 F)

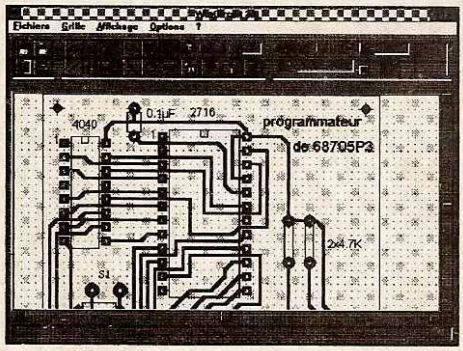
Forfait Port Colissimo : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel.
Envoi par Jet Services : Rajouter 10 F aux frais de port. Présence indispensable d'une personne entre 8h et 13h pour réceptionner.
CEE et DOM-TOM : 60 F pour 3 CD + 20 F pour chaque 2 CD.
Toute première commande doit être règlée par chèque.



Logiciels shareware 100 % Français

18 fr. la 🖫 HD ▣ = Logiciel pour WINDOWS

🖫.E006.▣.MATHS Puissant logiciel de mathématiques, fonctions : statistiques, analyse, algèbre, séries, courbes 3D...
🖫🖫🖫.E054.▣.Super prof d'Anglais v5.0 le retour du fameux prof d'anglais en images de synthèses, avec animations et voix digitalisées sur S Blaster. Géniaaal...
🖫.E003.ESPAGNOL apprentissage de l'espagnol.
🖫.E008.CONSTRUCTEUR Enseignement de la géométrie pour niveau 6ème et 3ème.
🖫.E015.LOGIQUE Puissant éditeur et simulateur de calculs booléen. Interface texte & VGA 256c.
🖫.E024.▣.SIMULAT Création et simulation de circuit électronique logique. Interface superbe. Un must français.
🖫.E025.▣.WINCIRCUIT Logiciel de tracé de circuit imprimé double face. Excellent pratique et de plus en français.



🖫.E010.FILTRES Calcul de filtres électronique, donne le schéma, la courbe de gain, etc. Très belle interface en VGA.
🖫.E023.▣.SATELLITES Pour tout savoir sur les satellites, plus de 1100 réf., schémas des cartes, dates lancement, etc.
🖫.P007.HYPASCAL Cours pour apprendre le T Pascal.
🖫.E038.LOOPING Aide à la conception de modèles réduits.
🖫.C008.DOMOTIC Transforme votre micro en programmeur journalier, schémas et docs de la carte avec le soft.
🖫.E039.SCOPE Simulation d'un oscilloscope à mémoire sur PC , schémas et documentation de la carte avec le soft.
🖫.E055.SOFTOPTIQUE Permet la simulation interactive de systèmes optiques (lentilles, miroirs, diaphragmes...)
🖫.E016.EDUC-BURO Pour apprendre à taper des 10 doigts.
🖫.E014.RADIO-FM Retrouvez facilement votre station FM préférée, ses programmes, animateurs... + gestion composants.
🖫.E007.▣.WIN EDUC 9 logiciels éducatif de maths destinés aux élèves de CM1 jusqu'à la 6ème.
🖫.E034.▣.WIN EDUC Deuxième volume qui traite la géométrie, un logiciel agréable et performant.
🖫.E035.▣.WIN EDUC volume qui traite les opérations, idéal pour les personnes niveau 5 ème ou préparant un CAP .
🖫.E013.▣.MINIMATH Logiciel de tracé de courbes mathématiques (cartésiennes, paramétrées, polaires, calculs...).
🖫.E058.▣.POUTRES Calcul de poutres en acier.
🖫.E060.NEWTON Calculs de la mécanique astronomique.
🖫.E064.RESI Calculs sur les résistances hors normes.
🖫.E065.ASSISTANT Physique 2ème Superbe éducatif pour les classes de seconde. (électricité & physique). Très bien.
🖫.U046.▣.TAXOGYRE Permet une désinstallation automatique & complète des applications WINDOWS.
🖫.U063.WINLOG Contrôle les modifications des répertoires Windows et System, après chaque session WINDOWS.
🖫.U064. ▣.JIVARO Compresseur de fichiers, permet de faire du multi-disquettes, auto-extractibles, cryptage, etc...
🖫.U066.TEMPSPC Contrôle les activités de votre micro.
🖫.U075.TEST IT Infos sur votre config, tests de performance.
🖫.U024.GENVIRUS Générateur de virus, il teste l'efficacité des protections anti-virus de votre micro.
🖫.U034.SHELLZIP Permet une utilisation simple de PKZIP, contrôle à la souris, look T Vision. Livré avec PKZIP.
🖫.U044.DISKVIEW Traite les opérations disques et fichiers, un outil puissant pour bidouilleurs. Très très bien.
🖫.U011.TRADUIT Permet de traduire les logiciels de l'anglais vers le français, comprend un dico enrichissable.
🖫.U015.PSFORMAT Formateur en VGA et souris, permet d'augmenter la capacité des disquettes, Ex : 1,44 > 1,7 Mo.
🖫.U062.SYMPADOS Super menu look WIN mais pour DOS, très rapide, aide en ligne, gestion de la souris, etc.
🖫.U050.PCTEXTE Création facile de livres électronique, notices, manuels, catalogues...
🖫.U055.▣.VIRUS-HELP Pour tout savoir sur les virus, les auteurs de virus, leurs effets, les remèdes, etc. Très bien.
🖫.B059.▣.CVPERFECT Edition facile de votre CV.
🖫.B010.VIRGULE Traitement de texte DOS par excellence...
🖫🖫.B075.▣.ISIFONE Logiciel de suivi commercial, utilise un fichier base de données ACCESS 2.0.
🖫.B029.AUTOS Gestion complète d'un parc automobile.
🖫.B049.DEVIS Conception rapide de devis pour le bâtiment.
🖫.B062.▣.TELECARTES Gestion de vos télécartes, avec association d'images scannées. Très bien.
🖫.B063.▣.PHILATEL Gestion des timbres postaux.
🖫.B009.▣.EURO-VIDEO Gestion de vidéocassettes.
🖫.B068/1.▣.EURO-ORGANISER Un superbe organiseur multimédia. Nombreuses fonctions possibles.
🖫.B068/2.▣.EURO-COMPTE Gestion rigoureuse de vos comptes bancaires sous WIN, avec interface très pro.
🖫.B002/b.▣.GESTPROF Logiciel idéal pour enseignants, gestion de notes élèves, bilans.
🖫.B019.ASSOCIATIONS Spécial gestion d'associations.
🖫.B069.▣.JVBASE Créez vos bases de données, gère les fichiers Dbase & Access, très bien et indispensable.
🖫.M029.RUFUS Editeur de musique FM 9 voies, 256c, 20736 notes, 100 instruments, B à rythmes, très bien.
🖫.M013.▣.GUIGNOLS Voix des guignols de l'info (Wav)
🖫.M027.▣.VISITEURS Voix du film les visiteurs (Wav)
🖫🖫.G090.▣.PHOTOSTAT Créez vos diaporamas, jusqu'à 100 images avec sons associés sur Sound Blaster.
🖫.G061.IMAGIQUE Réalisation facile de présentations avec textes et images.
🖫.G019.▣.IMAGE VIEW traitement et effets spéciaux sur les images 256 N de gris. Très bien.
🖫.G014.FILMOCONCEPTOR Réalisation de présentations en 256c avec scrolling à 4 directions, zoom, 3D, sons, etc...
🖫.J007.▣.SCRABBLE Interface en VGA & souris.
🖫.J028.MOTS permet de résoudre des grilles de mots fléchés ou croisés, comprend une base de données de 900 mots.
🖫.J111.INCOGNITO A la fois un jeu d'aventure et d'action, un jeu bien de chez nous, à ne pas manquer. Supeeer !!!
🖫.D036.▣.TURBO TURF Puissant logiciel pour le tiercé, dispose de 15 méthodes bénéficiaires toutes prêtes, gère le 2/4, donne des conseils, recherche de méthodes, graphiques, gestion des gains, etc..., Excellent soft Français.
🖫.D022.PRENOM Que révèle votre prénom?.
🖫.D031.▣.JE BOIS, JE MANGE Vous aide à équilibrer vos repas, calculer votre poids idéal, donne des informations sur les vitamines, graphiques, 200 recettes de cuisine.
🖫.JW014.▣.ICARE Jeux d'Othello pour WIN 3.1 et 95.
🖫.J022.CARTES Compilation de jeux de cartes et réflexion.
🖫🖫.D009.▣.ASTRO-WORLD Logiciel professionnel d'astrologie, donne votre thème astral sur 25 pages...
🖫.D025.▣.LOTO PLUS 4.0 Améliorez vos chances au loto avec ce soft performant, liste des tirages depuis la création.
🖫.B025.▣.1N2 FOOT Aide pour le LOTO Sportif et Foot.
🖫.J080.▣.DAMES Beaux jeux de dames pour Dos & WIN.
🖫.J081.MONOPOLY Le fameux jeu de société sur micro.
🖫.D014.NUMEROLOGIE Logiciel de numérologie, dispose d'une belle interface en VGA.
🖫.D043.▣.ASTROMART Calcul de données astrologiques.
🖫.D037.▣.1N2 SYSTEM pour le LOTO Sportif, permet des multiples totalement impossibles avec un bulletin simple.
🖫.D045.▣.WBOURSE Pour suivre l'évolution des cours, capture automatique sur 4 serveurs, très complet.
🖫.P030.ULTIMAN'S GUI Librairie de programmation pour Borland C++. Possède de nombreuses fonctions graphiques.
🖫.P027.E MOUSE Editeur de curseurs souris pour T Pascal.
🖫.J102.TAROT 2000 Jeu du tarot sur votre ordinateur.
🖫.P023.EVENTS Plus de 47 fonctions de gestion souris en T Pascal, exemples et documentations avec le soft. Très bien.
🖫.P016.WBLIB 120 fonctions et routines pour Qbasic 4. à 5.
🖫.P033.CAPMAN Prise de mesures par le port jeux du PC.
🖫.P025.GEIASM Un environnement convivial pour vos débuts en assembleur 8086. Aide en ligne.
🖫.P006.GENECRAN Trois générateurs d'écrans textes pour T Basic & T Pascal, gagnez du temps dans vos créations.
🖫.P038 ICON & SPRITES éditeur de sprites 256c pour le C.
🖫.D046.▣.KENOSTAT Permet d'analyser les tirages du KENO, un logiciel performant et simple d'utilisation.
🖫.G034.▣.MEDIALIB Gestion complète de vos fichiers multimédia. Un soft très complet.
🖫.U078.PCCONFIG Donne des informations détaillées sur la configuration de votre PC. (CPU, C Vidéo, etc).
🖫.B076.▣.WCARNOTE Gestion de notes pour enseignants
🖫.U081.▣.DX-RECORDER Carnet de trafic radio-amateur.
🖫.B057.▣.WORKSHEET Gestion d'un parc informatique, idéal pour techniciens, administrateurs de réseaux, etc...
🖫🖫.E067.▣.WINDUS Superbe logiciel d'apprentissage du dessin technique. A essayer absolument...
🖫.J090.RAD Jeu d'action et réflexion, votre mission est de détruire des containers radio-actifs à l'aide d'un robot.
🖫.U080.VGSCAP Idéal pour faire des captures d' écrans sous DOS ou WINDOWS, supporte une fonction arrêt sur image.
🖫.P004.ANIMAGE Ensemble de routines en T Pascal pour l'animation de sprites 256c, scroll, musique, Doc complète.
🖫.J105.BRIDGE pour mieux jouer a ce jeu de cartes.

MATERIELS POUR PC

CARTE MERE 486 DX2/4 3 PCI/4ISA + CPU
486 256Ko + Ctrl Multi I/O +AMD DX4-100 ..... 1090 F

CARTE PENTIUM + CPU 4 PCI/5 ISA 256 Ko Chips TRITON + Ctrl Multi I/O
+ CPU **P75** : ..... 1960 F
+ CPU **P90** : ..... 2590 F
+ CPU **P100** : ..... 2810 F
+ CPU **P120** : ..... 3310 F
+ CPU **P133** : ..... 4131 F

SCANNERS-LECTEURS-HAUT-PARLEUR-DIVERS

MEMOIRE SIMM 4Mo 32 Bits	850 F
MEMOIRE SIMM 8Mo 32 Bits	1690 F
LECTEUR CD-ROM ACER E-IDE X4	980 F
SCANNER ARTEC 256 N/G 800 Dpi	570 F
CARTE FAX / MODEM	290 F
CARTE FAX / MODEM / MINITEL 14K4	690 F
CARTE FAX / MODEM / MINITEL 28K8	1390 F
ENCEINTES TARGET PMPO 2 x 25W	145 F
ENCEINTES TARGET PMPO 2 x 100W	290 F
BOITIER MINITOUR 200W	240 F
BOITIER MOYENTOUR	330 F
BOITIER GRAND TOUR 250W + 2 ventil + aff	630 F
ECRAN TARGA 14 N/E 0.28p	1350 F
ECRAN TARGA 15 N/E 0.28p	2050 F
ECRAN TARGA 17 N/E 0.28p	3650 F
LECTEUR 1.44Mo 3,5	165 F
SOURIS COMPATIBLE + Support + Tapis	49 F
FILTRE ECRAN	79 F
10 DISQUETTES HD formatées DOS	25 F

KIT PC CLUB : 1 filtre écran + 1 souris 3b avec support + 1 tapis + kit de nettoyage 3 & 5 + 1 housse écran + 10 disks 3.5 HD formatées.
SEULEMENT : ..... 129 F

BON DE COMMANDE Vente Par Correspondance Uniquement

A expédier à New Soft B.P. 23 02430 GAUCHY Tel / Fax : 23.68.51.68

Nom..... Prénom.....
Adresse.....
Code Postal..... Ville.....

Je règle ma commande par : ☐ chèque ☐ Mandat ☐ Contre remboursement : 70 Fr.

Désignation matériel ou références des disquettes (🖫 3,5 HD x18 fr.)
Catalogue shareware complet (je préfère : ☐ Sur disquette ☐ Sur papier)

FRAIS DE PORT & EMBALLAGE : (envoi sous 24/48h)
Forfait pour les Disquettes (🖫) : 30 Fr. (CEE & DOM TOM : + 25 Fr.) **PORT**
Forfait MATERIEL : 55 Fr. (Envoi en Colissimo) **TOTAL**

ESPACE 3 games

PARIS
128, bld Voltaire
75011 Paris - M° Voltaire - Léon Blum
Tél. : (1) 48 05 42 88

LILLE
4, rue Faidherbe
Tél : 20 55 67 43

44, rue de Béthune
Tél : 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint-Jacques
Tél : 27 97 07 71

STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : 88 22 23 21

CD-ROM PC

ACROSS THE RHINE	349 F
ACTUA SOCCER	299 F
ALIEN - ALIENATION VISUELLE	TEL
ALIEN ODYSSEE	299 F
APACHE LONGBOW	369 F
ASCENDANCY	349 F
BATLE ISLE 3	349 F
STAR TRECK	349 F
BATMAN FOR EVER	299 F
BIOFORGES GOLD	369 F
CAESAR 2	329 F
COLONIZATION	329 F
COMMAND AND CONQUER	349 F
COMPILATION :	
- FIFA + GRAND PRIX + PGA 486	269 F
- LE MONDE DES AFFAIRES + THEME PARK + TRANSPORT TYCOON	299 F
- WING OF GLORY + 1942 + FLEET DEFENDER	269 F
CRUSADER NO REMORSE	369 F
CYBERMAGE	369 F
DARK FORCES	299 F
DESTRUCTION DERBY	339 F
DEADELUS ENCOUNTER	329 F
EARTHWORM JIM1&2	299 F
FADE TO BLACK	369 F
FATAL RACING	329 F
FIFA SOCCER 96	369 F
FLIGHT UNLIMITED	349 F
FORT BOYARD	299 F
FULL THROTTLE(VF)	369 F
GRAND PRIX 2	329 F
HEART OF DARKNESS	349 F
HEROES OF MIGHTLAND MAGIC	349 F
HEXEN(ERETIC 2)	329 F
HI OCTANE	289 F
INDY CAR 2	249 F
LE LOUVRE	369 F
LITTLE BIG ADVENTURE	349 F
LORD OF MIDNIGHT 3	349 F
LOST EDEN	239 F
MAGIC CARPET 2	349 F
MISSION CRITICAL	299 F
MORTAL KOMBAT 3	329 F
MRCHWARRIOR 2	369 F
MYST (VF)	389 F
NBA JAMTE	299 F
NBA LIVE 95	289 F
NEED FOR SPEED	349 F
NHL 96	349 F
NIGHT TRAP	349 F
PGA TOUR GOLF 96	349 F
PHANTASMAGORIA	429 F
PSYCHIC DETECTIVE	349 F
RAYMAN	TEL
REBEL ASSAULT 2	349 F
RED GHOST	TEL
REVOLUTION X	299 F
ROAD WARRIOR	299 F
RUGBY WORLD CUP	289 F
SCREAMER	249 F
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	299 F
SHOCK WAVE ASSAULT	369 F
SIMON 2 LE SORCIER	369 F
SIM TOWER	269 F
SIM TOWN	269 F
SUPER KART	239 F
SUPER STREET FIGHTER2 PAD	249 F
TEAM FIGHTER COLLECTOR	369 F
TFX EF 2000	329 F
THE 11TH HOUR	329 F
THE CIVIL WAR	349 F
THE DIG	339 F
THEME PARK	299 F
TILT	249 F
TIME GATE LE SECRET DES TEMPLIERS	329 F
TOP GUN	TEL.
TRANSPORT TYCOON DE LUXE	299 F
VIRTUAL POOL	369 F
VODOOLOUNGE	249 F
WARECRAFT 2	349 F
WEREWOLF VS COMMANCHE	369 F
WING COMMANDER 4	399 F
WING OF GLORY	299 F
WIPE OUT	339 F
WITCH AVEN	299 F
WORD CRASH2	369 F
WORMS	269 F
WRESTLEMANLA	349 F

CD-ROM PROMO

7 TH GUEST	99 F
BRUTAL	99 F
BUREAU 13	99 F
CANNON FODDER 2	99 F
COMPLETE ULTIMA 7	99 F
CONSPIRACY	99 F
CREATURE SHOCK	99 F
DESERT STRIKE + JUNGLE STRIKE	149 F
FIRST ENCOUNTER	99 F
FRONTIER ELITE	99 F
GRAND PRIX	149 F
HAND OF FATE	99 F
HELL	99 F
INCA 2	149 F
INDY CAR RACING	99 F
JURASSIC PARK	149 F
KASPAROV/BRIDGE	99 F
KIDS ON SITE	99 F
KIRANDIA 3	99 F
LABYRINTH	99 F
LANDS OF LORE	99 F
LOOM	99 F
LOST IN TIME	99 F
MEGARACE	99 F
MICKAEL JORDAN	99 F
NHL HOCKEY	99 F
NOCTROPOLIS	99 F
PRIVATEER	99 F
QUARANTINE	99 F
REBEL ASSAULT	149 F
SHADOWCASTER	99 F
SIM CITY	99 F
SLAM CITY	99 F
SPACE HULK	99 F
SPACE QUEST4	99 F
STAR CRUSADER	99 F
STAR TRECK 25TH	99 F
STRIKE COMMANDER	99 F
SYNDICATE PLUS	99 F
UNDER A KILLING MOON	99 F
UNDER WORD 1 & 2	99 F
WING ARMADA	99 F
WING COMMANDER II	99 F

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22 Fax : 20 90 72 23

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port* (jeux : 25F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : .....Téléphone : .....Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Mode de paiement : ❑ Chèque bancaire ❑ Contre remboursement + 35 Frs ❑ Carte bleue N°.....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC Date de validité : ..... / .....
Toutes les commandes sont livrées par Colissimo.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Offre cadeau - spéciale début d'année

Voici une offre spéciale qui vous permet de composer vous-même votre PACK de 2, 4 ou 6 CD-ROM (A choisir parmi les 21 CD-ROM ci-dessous)

et gagnez ainsi 50, 180 ou 300 francs sur les prix normalement pratiqués...

➔ Satisfait ou remboursé ➔ Vous n'adhérez à aucun club ➔ Aucune obligation d'achat ultérieur

A l'occasion du début de l'année 96 l'Office Européen des Logiciels vous offre la possibilitée de composez votre propre pack de 2,4 ou 6 CD-ROM (n'importe lequels figurants sur cette page) à prix hyper-réduit.

Pour profiter de cette offre et être certain d'être livré rapidement, sélectionnez simplement 2, 4 ou 6 CD de votre choix. Puis renvoyez ou faxez votre bon de libre essai à l'Office Européen des Logiciels aujourd'hui même.

APPLICATIONS & SHAREWARES

NOUVEAU! N°25 WIN95 LIB 1 Spécial Windows 95 - Un CD-ROM où vous trouverez tous les nouveaux super logiciels Shareware pour optimiser Windows 95. Mais aussi des applications, utilitaires, jeux, icônes, curseurs animés, papiers peints, etc...

NOUVEAU! N°24 FRANCE FORUM Un CD-ROM 100% en français, édité par l'Office Européen des Logiciels. Contient une bibliothèque de plusieurs centaines des meilleurs programmes Shareware français.(Gestion, Jeux, Utilitaires, Graphisme, etc...)

N°20 SHAREWARE FORUM Vol 2 Voiçi notre CD périodique contenant des centaines de méga de programmes Shareware et Freeware pour Windows et DOS (Applications, Loisirs, Utilitaires, Graphisme...) provenant d'Internet, et BBS internationaux.

N°16 GAMES LIBRARY II Un must pour les accrocs du joystick. Plus de 5000 fichiers pour DOS/WIN. Jeux d': Aventures, Arcades, Simulateurs, Stratégie, puzzles, Action, patch et WAD pour DOOM, FS4/5. Toute la famille ou chacun, petit ou grand, y trouvera son style.

N°14 WINDOWS MANIA II Nouvelle édition entièrement revue et augmentée. Plusieurs milliers de logiciels pour Windows, tous classés par catégorie comprenant: Loisirs, Graphisme, Programmations, Multimédia, Sécurité, Education, Utilitaires, etc...

N°10 ULTIMATE EVOLUTION 650 mo de logiciels Shareware pour Windows et DOS du monde entier. Menu et listing FRANCAIS/ ANGLAIS. Contient: Jeux, multimédia, Bureautique, Science, Graphisme, Communication, PAO, Education, et plus....

N°7 PROTYPE Une bibliothèque de plusieurs centaines de polices de caractère TrueType et ATM pour Windows.

N°6 PROSOUND Une collection de plusieurs centaines de nouveaux effets sonores .WAV pour Windows. Libres de droits

GRAPHISME & IMAGES

NOUVEAU!N°21 IMAGES PLUS Un super CD-ROM qui contient 10.000 images JPEG. Couvrant de nombreux sujets: Animaux, nature, espace, art, voyages, villes, et beaucoup d'autres encore. Le tout classé par catégories et dirigé par un menu convivial et simple d'utilisation.

N°17 MAGIC VISION 3D Vous avez certainement vu ou entendu parler de ces images stéréoscopiques. A première vu vous ne distinguez rien d'autre qu'une simple image, mais en les regardant de plus près, vous allez littéralement entrer dans le monde tridimensionnel et découvrir leur réel contenu. Comprend aussi les programmes pour les créer. Idéal pour épater vos amis.

N°15 RAY LAND L'image de symthèse à la portée de tous. Sur plus de 600 Mo, vous trouver de fantastiques animations, images, scripts et outils pour le Ray Tracing. Comprend tous les programmes utiles pour ceux qui veulent créer leurs propres images et animations 3D.

N°12 NATURAL SOURCE 150 textures photographiques de haute qualité, disponible dans 3 résolutions 8 et 24-bit. Elle peuvent être utilisées comme fond ou appliquées à une image existante. Ces textures sont exemptes de droits d'auteur.

N°8 SELECT IMAGES Contient de magnifiques photos .TIF de qualité professionnelle et exemptes de droits d'auteur. Idéal pour la PAO, multimédia, publicité...

N°4 PROCLIP Idéal pour professionnels ou amateurs de PAO. Une gigantesque collection de plusieurs milliers d'images Clip Art classées par sujet et dirigées par un menu.

CHARMES & ADULTES

NOUVEAU! N°23 INTERACTIVE STARS Retrouvez sur ce CD-ROM pour adultes: Alicia Rio, Zara Whites, Julia Channel, N'J de Bahia, Beverly Hills, ainsi que de nombreuses autres PornStar dans un album photo intéractif qui ne laissera aucun homme indifférent!

NOUVEAU! N°22 GIRLS FOR IMPACT Vous trouverez sur ce CD des images d'une qualité exceptionnelle de filles aux corps de déesses. Ces photos sont prêtes à l'emploi et libres de droit. Interface superconviviale. Idéal pour toute communication visuelle.

NOUVEAU! N°19 ADULTE ONLY 3 Un CD pour adulte avertit. Contient de nombreuses images X et vidéo à vous couper le souffle. Vous y trouverez aussi de nombreux Manga issus du Japon. Menu interactif.

N°18 HOTTEST FANTASIE 2 Un CD réservé aux adultes comprenant des milliers d'images .GIF X. Menu interactif en français, espagnole et anglais. A ne pas mettre dans toutes les mains. Le top en matière de CD X !

CHOISISSEZ VOTRE CADEAU

Renvoyez le bon de libre essai dans les 6 jours et vous recevrez en cadeau, un de ces 5 logiciels. C'est vous qui le choisissez. Vous pourrez le garder même si vous décidez par la suite de vous faire rembourser vos CD.

N°1 L'encyclopédie des blagues, N°2 Dictionnaire des rêves, N°3 Pin-Up Show. N°4 Horoscope. N°5 Kit anti-virus 01/96

Le PACK de 2 CD-ROM de votre choix pour seulement 179 F.

Le PACK de 4 CD-ROM de votre choix pour seulement 289 F.

Le PACK de 6 CD-ROM au choix pour seulement 399 F.

N°13 TOP SELECTION TOME 2 Des images d'une qualité parfaite de filles qui vous feront rêver et qui ne cachent rien de leurs charmes. Photos réalisés par Jean Rougeron photographe de charme mondialement connu. Format: KODAK

N°11 TOP SELECTION TOME 1 Des photos de charme haut de gamme signées Jean Rougeron, publié dans les revues les plus cotées: Penthouse, PlayBoy, Newlook... format KODAK compatible PC/MAC/CDI

N°3 HOTTEST FANTASIES Un CD-ROM très chaud de 640 Mo pour les adultes amateurs de sensations fortes. Contient: Des animations, des milliers d' images .GIF couvrant de nombreux sujets X réservés aux adultes, des jeux pour adultes, et même un simulateur.

VOS GARANTIES

1) Garanti de 15 jours - Satisfait ou remboursé
2) Vous bénéficierez d'une Assistance Technique en cas de problème.
3) Vous n'adhérez à aucun club et pas d'obligation d'achat ultérieur
4) L'OEL vous garantit ses programmes sans virus connus
5) Livraison est rapide selon les délais postaux, et dans la limite des stocks

GEN4_9601

Bon pour essai garanti de 15 jours

à retourner aujourd'hui même à: L'OFFICE EUROPEEN DES LOGICIELS, Les Taissounières, HB3, BP 219, 06904 Sophia Antipolis Cedex

Commandes par tél ou fax au: Tél: 93.00.40.70 Fax: 92.96.03.02

Oui, je désire profiter de votre offre. Il est bien entendu que je bénéficierai de la totalité de vos garanties.
Sur ces bases, veuillez me faire parvenir: Numéros des CD-ROM choisis:

- ❒ Le PACK de 2 CD-ROM pour 179 F+24F de frais d'envoi, soit au total 203F ___,___
- ❒ Le PACK de 4 CD-ROM pour 289 F+30F de frais d'envoi, soit au total 319F ___,___,___,___
- ❒ Le PACK de 6 CD-ROM pour 399 F+35F de frais d'envoi, soit au total 434F ___,___,___,___,___,___

❒ J'ai répondu dans les 6 jours, et je désire recevoir en cadeau le logiciel complet: ❒N°1 ❒N°2 ❒N°3 ❒N°4 ❒N°5

(Hors de la France métropolitaine ajoutez 30 francs au total de votre commande, et seuls les règlements par Eurochèque, Mandat Postal International et Carte VISA / Mastercard sont acceptés.)

Ci-joint mon règlement par: ❒ Mandat-lettre ❒ Chèque bancaire ❒ Chèque CCP

❒ CB/Visa/Mastercard N°: _____ Date d'expiration: ____

❒ J'habite en France et je préfère recevoir mon colis en contre-remboursement. Je payerai dans ce cas, 50 Francs de plus.

OBLIGATOIRE pour toute commande d'une référence pour adulte: Je certifie sur l'honneur avoir 18 ans, ou plus.

Signature: _____

Nom: _____ Prénom: _____

Adresse: _____

Code Postal: _____ Ville: _____

* Si vous n'êtes pas satisfait à 100% il vous suffit de retourner vos articles dans leur emballage d'origine comprenant le cachet postal, dans les 15 jours après l'expédition de votre colis (cachet de poste faisant foi) et vous serez remboursé, les frais d'envoi et de retour ne sont pas remboursés. Afin que votre colis ne se perde pas, les demandes de remboursement doivent obligatoirement se faire en envoi recommandé L'O.E.L se réserve les droits: d'interrompre cette offre à tout moment, de modifier ou mettre à jour cette offre et cela sans préavis. Illustrations non contractuelles

© O.E.L MCMXCV

MLC Micro Line Computer Ltd.

70, rue Saint Blaise - 75020 PARIS
Tel: (1) 40.09.71.51 Fax: (1) 40.09.71.88

MULTIMEDIA INTERNET

GARANTIE 5 ANS

MLC PENTIUM MULTIMEDIA

* Carte mère PENTIUM Intel TRITON PCI
* Mémoire CACHE 256Ko ext. à 1 Mo
* Mémoire 8 Mo ext. 128 Mo.
* Disque dur FAST IDE 850 Mo (10 ms).
* Carte SVGA PCI 1 Mo ext. à 2 Mo 16.8 millions de couleurs.
* Carte contrôleur FAST/ E-IDE / PCI Intel
* 2 série / 1 paralléle / 1 jeu.
* Lecteur de disquette 3.5" 1.44 Mo.
* Boîtier Minitour
* CD-ROM Quadruple vitesse
* Carte son16 Bits stéréo 100% comp. SOUND BLASTER
* Ecran SVGA 14" couleur pitch 0.28 NE / BR / MPRII
* Clavier 105 Touches spéciale Windows 95 + Souris 2/3
* Haut-parleurs 100 w stéréo

Pentium 75 Mhz PCI
8.890.- Fr. ttc

Pentium 90 Mhz PCI
9.490.- Fr. ttc

Pentium 100 Mhz PCI
9.790.- Fr. ttc

Pentium 120 Mhz PCI
10.350.- Fr. ttc

Pentium 133 Mhz PCI
10.990.- Fr. ttc

MLC 486 VLB ou PCI MULTIMEDIA

* Carte mère 486 PCI ou VLB
* Mémoire CACHE 256Ko ext. à 512 Ko.
* Mémoire 8 Mo ext. 128 Mo.
* Disque dur FAST IDE 850 Mo (10 ms).
* Carte SVGA 1 Mo ext. à 2 Mo 16.8 millions de couleurs.
* Carte contrôleur FAST/ E-IDE / PCI ou PCI
* 2 série / 1 parallèle / 1 jeu.
* Lecteur de disquette 3.5" 1.44 Mo.
* Boîtier Mini tour
* CD-ROM Quadruple vitesse
* Carte son16 Bits stéréo 100% comp. SOUND BLASTER
* Clavier 105 Touches speciale Windows 95
* Ecran SVGA 14" couleur pitch 0.28 NE / BR / MPRII
* Clavier 105 Touches spéciale Windows 95 + Souris 2/3
* Haut-parleurs 100 w stéréo

486 DX2/80 VL
7.450.- Fr. ttc

486 DX4/100 VL
7.650.- Fr. ttc

486 DX4/120 Mhz VL
7.790.- Fr. ttc

486 DX2/80 Mhz PCI
7.650.- Fr. ttc

486DX4/100 Mhz PCI
7.850.- Fr. ttc

486DX4/120 Mhz PCI
7.990.- Fr. ttc

INTERNET:

Carte FAX MODEM MINITEL 28.800Bds agrée
1.650 F t.t.c.

MLC VLB ou PCI non MULTIMEDIA

Carte mère VLB OU PCI (INTEL TRITON POUR LES PENTIUMS)
Mémoire CACHE 256Ko ext; à 512 Ko ou 1 Mo .
Mémoire 8 Mo 70µs ext. 128 Mo.
Disque dur FAST IDE 850 Mo (10 ms).
Carte SVGA PCI ou VLB 1 Mo ext. à 2 Mo.
Carte contrôleur FAST-PCI ou VLB E-IDE
2 série / 1 paralléle / 1 jeu.
Lecteur de disquette 3.5" 1.44 Mo.
Boîtier Minitour
Ecran SVGA 14" pitch 0.28 NE/BR/MPRII
Clavier 105Touches spéciale Win 95
Souris 2/3 boutons comp. MS.

Pentium 75 Mhz
7.450.- Fr. ttc

Pentium 90 Mhz
7.850.- Fr. ttc

Pentium 100 Mhz
8.450.- Fr. ttc

Pentium 120 Mhz
9.550.- Fr. ttc

486 dx4 100 VLB
5.950.- Fr. ttc

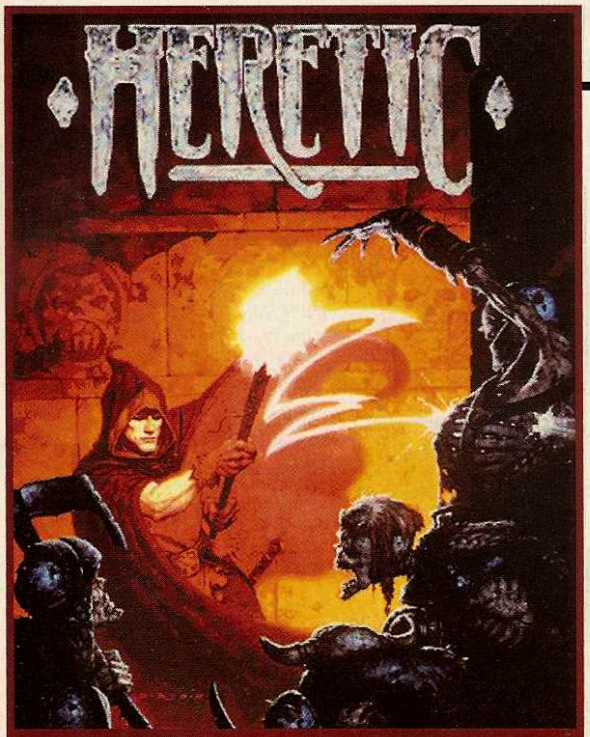
486 dx4/120 VLB
5.750.- Fr. ttc

OPTIONS

LOGICIELS	
MS-DOS 6.22 OEM	+255
MS-WINDOWS 3.11 OEM	+350
MS-WINDOWS 95 CDOEM	+615
MS-PACK OFFICE PRO OEM	+2990
MS-PACK OFFICE 4.2 OEM	+2750
MS-WORD 6.0 OEM	+1590
MS-EXCEL 5.0 OEM	+1590
MS-WORKS S/WIN OEM	+680
DISQUE DUR	
DISQUE DUR 1.07 Go	+200
DISQUE DUR 1.3 Go	+580
DISQUE DUR 1 Go SCSI	+795
SAUVEGARD	
IOMEGA TAPE 250 Mo INT.	+795
IOMEGA TAPE 800 Mo INT.	+1185
IOMEGA ZIP 100 Mo SCSI EXT.	+1495
MONITEUR	
ECRAN 15" NE/BR/MPRII	+750
ECRAN 17" NE/BR/MPRII	+2490
ECRAN SONY 15 SF	+2200
ECRAN SONY 17 SF	+4950
COMMUNICATION	
CARTE FAX MODEM MINITEL 19200Bd.	+598
CARTE FAX MODEM MINITEL 28800Bd.	+1598
CARTE FAX MODEM MINITEL REPONDEUR 14400Bd.	+998
CARTE FAX MODEM 9600Bd.	+380
MULTIMEDIA	
LECTEUR CD-ROM 6X	+580
LECTEUR CD-ROM 2X	-300
CARTE MPEG TRUST	+1580
CARTE S-BLASTER AW32	+1285
CARTE S-BLASTER 16ASP	+800
MEMOIRE	
8 Mo MEMOIRE SUPL.	+1690
CLAVIER	
CLAVIER NAUTREL MS	+340
BOITIER	
BOITIER MOYEN TOUR	+150
BOITIER BIG TOWER	+295
BOITIER DESKTOP	+98
CARTE GRAPHIQUE	
PCI CIRRUS LOGIC 2 Mo	+480
PCI S3 TRIO 64 2 Mo	+780
PCI MATROX IMP. 2 Mo	+1650
PCI MATROX MILLE. 2Mo	+1780
PCI DIAMOND STEAL. 1 Mo	+300
CONTROLEUR	
PCI ADAPTEC 2940	+1598
PCI FAST SCSI 2930	+890
DIVERS	
SOURIS MICROSOFT	+120
RACK DISQUE DUR IDE	+145
RACK DISQUE DUR SCSI	+165
CARTE RESAUX NE2000	+195
SCANNER TRUST COULEUR 1200 DPI / 3 PASSE	+2280

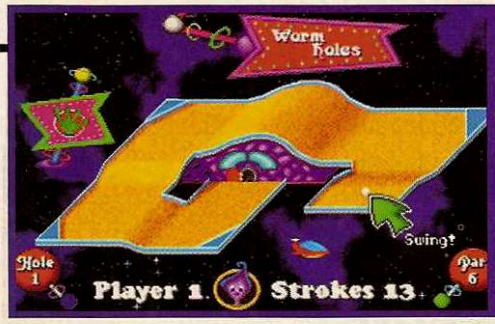
AUTRE OPTIONS NC

Recevez *gratuitement*, sans abonnement les meilleurs jeux en provenance *d'Internet*



HERETIC (RAVEN-ID SOFTWARE)

C'est l'alliance réussie des 3 A : Aventure, Action, Angoisse. Ce jeu concurrence très largement les meilleurs jeux d'aventure actuellement sur le marché. Vous devrez livrer un combat acharné contre démons et autres créatures sataniques de ce monde virtuel. Des graphismes étonnants par leur qualité et leur fluidité. Ames sensibles s'abstenir, HERETIC s'adresse «aux durs» !



FUZZY WORLD
(PIXEL PAINTERS)

Mettez un mini golf dans votre PC. Ce jeu vous permettra de vous adonner aux joies du golf tout en restant dans votre fauteuil.
Des graphismes et des animations de très grande qualité.

JAZZ JACK RABBIT X-MAS
(EPIC MEGAGAMES)

Vous avez aimé Jazz Jack Rabbit, vous adorerez Jazz Jack Rabbit X-MAS. Jack le lapin se bat pour sauver sa belle des griffes de personnages tous plus horribles les uns que les autres. Nouvelle difficulté, tout se passe sous la neige, dans des décors superbes.

VINYL GODDESS FROM MARS
(UNION LOGIC)

Une ravissante princesse aux prises avec des monstres et autres lutins pervers se bat pour sauver son royaume. Un jeu coloré, très animé où vous irez de surprise en surprise.

TUDES (SOFTWARE CREATIONS)

Un jeu d'adresse et réflexion, simple de compréhension, mais suffisamment compliqué pour vous tenir des heures durant. Des billes déboulent et, armé de votre éprouvette vous devez les empiler par couleur. Bon courage !

TERMINAL VELOCITY (APOGEE / 3D REALMS)

Jeu de combat aérien futuriste en réalité virtuelle. En vous plongeant dans TERMINAL VELOCITY vous découvrirez un monde virtuel étonnant. TERMINAL VELOCITY est axé à 100% sur le combat aérien.

EPIC PINBALL (EPIC MEGAGAMES)

Superbe flipper futuriste, très rapide, au graphisme et bruitage hyper soignés.

Disponibles également des milliers de programmes pour DOS et WINDOWS : jeux, utilitaires, images, animations, antivirus, traitements de texte, bases de données, programmes de gestion

Consultez notre service Minitel répertoriant des milliers de logiciels* et

recevez gratuitement

chez vous, par courrier, les logiciels de votre choix sur disquette 3"1/2 en laissant vos coordonnées sur :

36 17 FLOPPY

Minitel et Windows sont des marques déposées par France TELECOM et MICROSOFT
Images non contractuelles - Agence AGANHA (1) 46 00 00 01

* 3617 FLOPPY a pour vocation principale de recenser les meilleurs logiciels en «libre diffusion» (sharewares/freewares). La consultation du service coûte 5,57 F la minute. Vous pouvez demander à recevoir un ou plusieurs des logiciels de la base de données 3617 FLOPPY. Il vous suffira de laisser vos coordonnées sur le service Minitel quand celles-ci vous seront demandées. Seul le coût de la communication est à votre charge. La prestation complémentaire d'envoi de disquettes est totalement gratuite.

Club Européen du CD-ROM, Votre Club Multimédia !

01 La Cigale et la Fourmi Vers. Franç. Mac et PC
02 Le gros Crabe et ses amis Vers. Franç. Mac et PC
03 Mario à l'école Vers. Franç. PC
04 Safari Vers. Franç. Mac et PC
05 Atlas du Monde Vers. Franç. PC
06 L'Anglais par l'oral Vers. Franç Mac et PC
07 Paris au fil du temps, vol 1, le coeur Vers. Franç. Mac et PC
08 Dictionnaire des prénoms Vers. Franç. PC
09 100 Jeux Windows Vers. Franç. PC
10 Day of the Tentacle Vers. Franç. PC
11 Dragon Lore Vers. Franç. PC
12 Ecstatica Vers. Franç. PC
13 F-19 Stealth Fighter Vers. notice Franç. PC
14 Indiana Jones and the Fate of Atlanti Vers. Franç. PC
15 King's Quest 6 Vers. Franç. PC
16 Leisure Suit Larry Vers. notice Franç. PC
17 Links Golf Vers. notice Franç. PC
18 Loom Vers. Franç. PC
19 Lost in time Vers. Franç.PC
20 M1 Tank Platoon Vers. notice Franç. PC
21 Polices Quest 1 Vers. notice Franç. PC
22 Rebel Assault Vers. Franç. PC
23 Red Baron Vers. Franç. PC
24 Street Fighter II Vers. Franç. PC
25 The Blues Brothers / Préhistorick 2 Vers. Franç. PC
26 Wetlands Vers. Franç. PC
27 Photos de Paris Vers. Franç. Mac et PC
28 Initiation à l'archélogie Vers. Franç. Mac et PC
29 Voyage en Egypte Vers. Franç. Mac ou PC
30 La Vague interactive 2 Vers. Franç. Mac et PC

OFFRE EXCEPTIONNELLE

3 CD-ROM au choix Au lieu de ~~175F*~~ **55F TTC** Chacun + frais d'envoi

+ **1er Cadeau :** Votre Range CD-ROM

+ **2e Cadeau :** Un cadeau surprise, si vous répondez dans les 8 jours.

(*) Prix catalogue moyen des CD-ROM présentés

31 Tout savoir sur Internet Vers. Franç. Mac et PC
32 Impressionnisme Vers. Franç. Mac et PC
33 Le Louvre 100 Peintures Vers. Franç. Mac et PC
34 Michel-Ange Vers. Franç. PC
35 Musée d'Orsay 100 Peintures Vers. Franç. Mac et PC
36 Paul Cézanne Vers. Franç. Mac et PC
37 Portraits de Jazz Vers. Franç. PC
38 The Beatles Vers. Franç. PC
39 Tout pour la musique Vers. Franç. PC
40 Cave à Vins Gault & Millau Vers. Franç. PC
41 Loisirs et Famille (recette cave vidéo) Vers. Franç. PC
42 Mieux préparer ses vacances Vers. Franç. PC
43 Paris Cityplan Vers. Franç. PC
44 Ski Atlas Vers. Franç. PC
45 Guide multimédia des chiens Vers. Franç. Mac et PC
46 La botanique pour tous Vers. Franç. Mac et PC
47 La Conquête de l'espace Vers. Franç. PC
48 Le corps humain Vers. Franç. PC
49 Améliorez votre PC Vers. Franç. PC
50 Multimédia la compil Vers. Franç. PC
51 Tout pour la PAO Vers. Franç. PC
52 Vue magique Vers. Franç. PC
53 Butt Hunt #1 Vers. Angl. Mac et PC
54 Désirs et Perversions vol 1 Vers. Franç. PC
55 From China with Love Vers. angl. Mac et PC
56 John Wayne Bobbit Uncut Vers. Angl. Mac et PC
57 La Blue girl vol 1 Vers. Jap. PC
58 Plaisirs Solitaires V2.0 Vers. Franç. PC
59 Pulsion Vidéo Vers. Franç. PC
60 Virtual Vixen Vers. Angl. Mac et PC

CLUB EUROPÉEN du CD-ROM

Plusieurs milliers de titres sur catalogue

Eveil · Education · Jeux · Science & Nature · Art & Musique · Culture · Loisirs · Professionnel · Adultes

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du CD-ROM

3615 CECD

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Aucune obligation d'achat mensuel ou trimestriel.**
- **Un Catalogue CD-ROM Magazine Gratuit** chaque trimestre : des titres, des infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CD-ROM Gratuits,** en accumulant des points cadeaux !
- **Un choix exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre catalogue.
- **Toute la production multimédia française** + tous les "Best Sellers" américains !
- **Une garantie d'économie :** chaque CD-ROM acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **réduction supplémentaire de -10 %** sur un second CD-ROM.
- **Une livraison encore plus rapide** en commandant par **téléphone** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM, 18 Rue d'Enghien BP 804, 75470 Paris Cédex 10

Envoyez-moi les 3 CD-ROM dont j'ai noté les numéro ci-contre, ainsi que mes 2 cadeaux gratuits. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous les retourne et je serais intégralement remboursé. Si je décide de les garder, de deviendrais membre du Club Européen du CD-ROM sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 CD-ROM au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurais rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre CD-ROM ou pas de CD-ROM du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Voici les 3 CD-ROM que je choisis : N° N° N°
Attention : Certains titres comptent double

Je possède un ☐ Mac ☐ PC
Je possède un modem : ☐ Oui ☐ Non

1er Cadeau : Un Range CD-ROM
2e Cadeau : Un Cadeau surprise si je répond sous 8 jours

Je joins mon réglement de 194 F (165 F + 29 F de frais d'envoi) **par :** ☐ **Chèque*** ☐ **Mandat-Lettre***
Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. - Dom Tom : 60 F. - Autres pays : nous consulter.
(*) Libellés à l'ordre du Club Européen du CD-ROM
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20F.

CB N° _____ Expire le _____

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature.
Le Club Européen du CD-ROM se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/03/96.

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

7B

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom _____ Prénom _____
Né(e) le _____ Tél _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

Date _____
Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.
Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectifications vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

CLUB EUROPÉEN du CD-ROM

PCDD196A
COSEMAC - RCS Roubaix Tourcoing - B 309 495 299 - 4, place de la République - 59170 CROIX - Tél : 16 (1) 44.83.42.30

PROCHAIN NUMÉRO...

C'est toujours avec un brin d'appréhension que la rédaction se décide à rédiger cette page. Comme d'habitude, nous avons eu droit à toute une série de retards de produits (pas seulement dû aux grèves) qui font que nous vous avons encore raconté n'importe quoi. C'est donc sur la pointe des pieds que nous vous annonçons pour le mois prochain des tests qui commencent à sérieusement se faire attendre...

WARHAMMER

Ce jeu de Mindscape, est une adaptation réussie du très classique jeu de figurines signé Games Workshop. Étant donné que Didier ne lâche plus la bêta version qu'il vient de recevoir et qu'il arrive à l'aube pour pouvoir y jouer sans être dérangé, on se doute que cela risque d'être un super produit.

WING COMMANDER IV

Est-il encore besoin de préciser ce qu'est Wing Commander ? Peut-être finalement. Avec le retard que commence à prendre le produit d'Origin, certains ont peut-être oublié de quoi il s'agit... Si tout se passe bien, nous leur rafraîchirons la mémoire le mois prochain...

DUNGEON KEEPER

On ne sait pas encore ce que nous allons vous donner sur ce produit qui n'en fini pas d'arriver, mais on devrait vous filer quelque chose. Peut-être une démo, peut-être le test, quoiqu'il en soit, vous aurez de quoi vous mettre sous la dent (Dixit Didier).

DUKE NUKEM 3D

Après vous avoir mis l'eau à la bouche par l'intermédiaire de l'excellent reportage sur Apogee, nous devrions pouvoir vous donner un avis définitif sur ce qui risque bien de devenir la nouvelle référence des jeux à la Doom...

RAZ-DE-MARÉE...

Nous tenons à remercier les nombreux lecteurs qui nous ont écrit à propos de l'annonce concernant notre recherche de pigistes. Les réponses ont été tellement nombreuses qu'il nous est d'ailleurs impossible de contacter toutes les bonnes volontés individuellement pour leur dire que nous n'avons pas retenu leur candidature. Mais ne désespérez pas ! Vu le rythme auquel nous dévorons les pigistes, vous risquez d'avoir à nouveau votre chance très bientôt. Merci encore à tous.

Génération 4
5-7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex France
Tél. : (33) (1) 49 88 63 63.
Fax : (33) (1) 49 88 63 64.

RÉDACTION
Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard.
Chef de l'information : Didier Latil.
Rédacteur en chef : Olivier Canou.
Secrétaire de rédaction : Julio Ballester.
Rédacteurs : Thierry Falcoz, Éric Ernaux, Frédéric Marié, Olivier Rogé.
Ont participé à ce numéro : Michel Houng, Arnaud Gadal, Luc Santiago, Duong.

RÉDACTEURS GRAPHISTES
Maquettiste : Frédéric Cauchy.
Chef du service PAO : Frédéric Levesque.

PUBLICITÉ
Directeur développement : Antoine Harmel.
Directeur pôle international : Béatrice Cuvelier.
Directeur pôle distribution : Stefan Riesser. assisté de Anne Giudicelli.
Directeur pôle constructeur : Laurent Lyard. assisté de Katia Rouxel.
Directeur pôle éditeur : Philippe Daniloff. assisté de Katia Kamiski.
67, rue Robespierre
93558 Montreuil Cedex France
Tél. (33) (1) 48 59 13 14.
Fax : (33) (1) 48 59 01 60.

FABRICATION
Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé assisté d'Isabelle Dubuc.
Assistante de fabrication : Nadine Debard.
Service lecteur : Yolaine Huet, Patricia Oulaï.

DIFFUSION, VENTES
Responsable : Olivier Le Potvin -TE 73-.
Tél. : 49 88 63 75.
(Pour les dépositaires de presse exclusivement)

MARKETING
Responsable du marketing : Christine de Gandt.
Maquettiste : Alexandre Lenoir.

MULTIMÉDIA
Claude Flammia, Éric Huc et Éric Lebette

TÉLÉMATIQUE
Jacques Caron, Xavier Chambon, Arnaud Dadure, Laurent Poupet, Cécile Garret, Frédéric Gras, Jean-Philippe Rémy, Jean-Marc Schreiber.

COMPTABILITÉ
Chef comptable : Leila Aïthabib.

JURIDIQUE
Françoise Linossier.

DIRECTION ÉDITORIALE
Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli.
Directeur délégué : Patrick André.
Assistante de direction : Virginie Guyard.

ABONNEMENT
11 numéros : 290 F. Étranger : 370 F.
Service abonnement : 36, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : 16 (1) 43 42 00 60.

Génération 4 est une publication de Pressimage, SARL au capital de 1 000 000 francs.
Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex France.

Commission paritaire : N° 69731 — ISSN 09878700X — Dépôt légal 1er trimestre 1996.

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies et reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou des ayants-droits ou ayants-causes, est illicite » (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. L'envoi de textes ou photos ou documents impliquent l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs.

HOT-LINE CD

Pour tout problème concernant vos CD de démos défectueux, contactez notre hot-line au 16 (1) 49 88 63 90 ou 16 (1) 49 88 63 70.

La rédaction ne prend en aucun cas les demandes de solutions de jeux par téléphone.

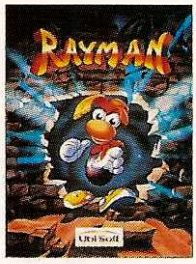
La sélection Boulanger du mois

NOUVEAUTÉS

ELECTRONIC ARTS
CYBERMAGE
• Vous seul avez le pouvoir de délivrer la planète des forces voulant la réduire à néant.

SONY
ASSAULT RIGS
• Pilotez votre char de combat dans de somptueux décors 3D.

UBI SOFT
RAYMAN
• Un superbe jeu de plateforme, haut en couleur, rapide, d'une jouabilité exemplaire et 100% français !



DISPENSABLES

VIRGIN
INDYCAR 2
• Beau, rapide, fluide, une nouvelle référence dans la simulation sur PC.

ELECTRONIC ARTS
WING COMMANDER 4
• Retrouvez Marc hammill et ses co-équipiers dans la suite de cette fresque incontournable.

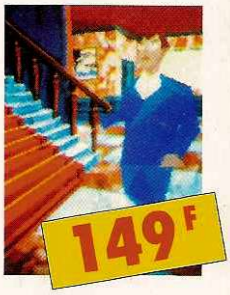
SIERRA
SHIVERS
• Encore des graphismes et un scénario époustouflants dans ce thriller signé Roberta Williams.

AFFAIRES

VIRGIN
CRÉATURE SHOCK

ELECTRONIC ARTS
SYSTEM SHOCK

INFOGRAMES
ALONE 2



■ **Fans de logiciels la Carte Microshop est faite pour vous.**

CRÉATIVE LABS
BLASTER KEY
Carte AWE 32 :
La référence des cartes sonores accompagnée d'un module wave permettant de disposer de 128 instruments et de 6 kits de percussion.

• Clavier MIDI
49 touches grandes tailles touché dynamique.

Tout le nécessaire pour débuter en musique assistée par ordinateur.

Logiciels séquenceur et didactitiel musical.

Garantie 1 an.

BOULANGER

Vous ne le regretterez jamais

"Boulanger sur Internet"

http : //WWW.CALVACOM.FR/BOULANGER/

1,29 F/mn

BETHUNE • BOULOGNE St Martin • CALAIS • CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE Grande-Synthe • ENGLOS • LEERS • LENS Vendin-Le-Vieil • LILLE NOYELLES-GODAULT • RONCQ • VALENCIENNES Petite-Forêt - • VILLENEUVE D'ASCQ • AULNAY-SOUS-BOIS • MELUN Cesson • MONTIGNY LES CORMEILLES FONTENAY-SOUS-BOIS • PLAISIR • BORDEAUX Le Lac • BORDEAUX Merignac • LE MANS La Chapelle St Aubin • LE MANS • NANTES Rezé NANTES Atlantis • NANTES Paridis • NANTES Buchelay • NIORT • St BRIEUC • St EMILION Libourne • TOULOUSE Portet s/Garonne • VANNES Ploeren AVIGNON Le Pontet • GRENOBLE Echirolles • GRENOBLE St Egrève • LYON Limonest • LYON St Priest • NIMES • ROANNE

Armez vos Héros, Préparez vos troupes, Révisez vos Sorts
un Royaume vous attend...

HEROES of Might and Magic

Des dizaines d'heures de jeu !

18 scénarios avec niveaux de difficulté configurables !

4 modes de jeu : réseau, modem, hot seat ou contre l'ordinateur !

4 campagnes de guerre riches en rebondissements !

Graphismes en SVGA d'une finesse exceptionnelle !

Joystick : 89% *Courez l'acheter avant qu'il ne soit en rupture de stock !*

PC Team : 89% *Graphiquement très réussi et doté d'une bande son et d'effets sonores géniaux.*

CD Média : 9/10 *Prenez garde : si vous essayez ce jeu, vous risquez de ne pas pouvoir vous en détacher pendant plusieurs jours. Non stop.*

PC Loisirs : ★★★★ *La richesse de ce jeu et la facilité avec laquelle on rentre dans le vif du sujet font de ce titre de New World Computing un petit chef d'oeuvre.*

BIENTÔT DISPONIBLE SUR CD-ROM PC EN VERSION FRANÇAISE

© 1994 New World Computing, Inc. Heroes of Might and Magic is a trademark of New World Computing, Inc. New World Computing, its distinctive logo and Might and Magic are registered trademarks of New World Computing, Inc. All rights reserved. IBM screenshots. Actual screens may vary.

NEW WORLD COMPUTING, INC®

28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex
Tél : 48 18 50 00 Fax : 48 57 07 41
Internet : http://www.ubisoft.com
36 15 Ubi Soft (1,29 F la minute)